

GURU

94/4

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

Ambermoon
Gabriel K.
Archon U.
FS 5

ADPro 2.5

A Guru legyen veletek !

Intro

Üdvözlétem mindenkinek, ki ezt a nemes írományt, a GURU-t tartja a kezében!

Legelőször is egy mentegetődzéssel kell kezdenünk a mostani introt. Igen, mi is szörnyűlködve tapasztaltuk, hogy az előző szám milyen nagy borzasztó késéssel érkezett ki a standokra, mentességünkre csak az szólhat, hogy annyi technikai probléma lépett fel a nyomdaváltással és egyébekkel kapcsolatban, hogy szinte már a lap indulása körüli hercehurcát juttatta eszünkbe. Ígérjük, ilyen nem fog előfordulni többször, legalábbis ha a technika ördöge nem kel házasságra Murphy-vel.

A múlt hónapban beígért változtatások ismét bőven előfordulnak a számban, csak győzzem felsorolni őket. Egy kis átrendeződés történt a hátsó fertályban, melynek a SEGA rovat növekedése (3) volt az oka, sajnos ezzel összhangban az Atari rovat lecsökkent szintén három oldalra. Az Atarisok megnyugtatóra közlöm, hogy folynak már a tárgyalások a rovat méretének visszaállításáról. Két új rovat is indul a hónapban. Az egyik a Pixel Graphics támogatásával készülő CD-ROM, illetve hardware újdonságokat bemutató oldalpár, mely friss híreivel reméljük mindenkinek megnyeri majd a szívését. A másik rovat lényegében volt már a GURU-ban, de mindenféle okok miatt elfűnt a süllyesztőben. Nos, most újra olvashatjátok a PC-ABC stábbal és műsorral közösen készített rovatot, mely főleg a PC-t tanulók forgathatnak sok haszonnal. A rovatokat egyébként Charlie fogja vezetni, ki eddig is már sok hasznos dologgal bombázta a nagyszerűműt.

Szóljunk ismét néhány szót a szám tartalmáról. A hangsúly ebben a hónapban a gligási leírásokra helyeződött, ebben a szellemben készült el az Ambermoon, FS5 (1. rész), Archon Ultra, valamint a Gabriel Knight leírás. Természetesen ezen kívül azért még rengeteg más is befért az oldalakra. Játék-hírekből is bőségesen ellátjuk olvasóinkat ebben a hónapban. A rengeteg CD32-es játék megjelenése ismét egy összefoglaló oldalpár elkészítésére inspirált minket, reméljük mindenki legnagyobb örömére.

Jó lapozgatást kíván ebben a tavaszi hónapban a

GURU Team

Üi.: jövő hónapban találkozunk a IFABO-n a GURU standon!



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén! 1399 Budapest, Pf. 701/765.

Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is.

Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft!!!

Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

Tartalomjegyzék



Heimdall 2

Újdonságok

Játék ismertetők	4	CD-ROM News	75
Reunion	20	PD zóna	55
Heimdall 2	21	Komoly hírek	73



Flight Simulator 5

Játék teszt

Gabriel Knight	6	Archon Ultra	27
Flight Simulator 5 (1. rész)	9	Police Q. - Open Season	30
Terminator Rampage	13	American Football	34
Steg	16	Chessmaster 4000 (2. rész)	35
CD ³² játékok	18	Pinball Fantasies PC	36
Bubba & Stix	22	Movie Action C64-en	37
Ambermoon	23	Omiga (C64)	40



Rendszerbarát

Programozás

Amos	48	Rendszerbarát	72
------	----	---------------	----



ADPro 2.5

Grafika

Imagine rovat	56	ADPro 2.5	76
---------------	----	-----------	----

Állandó rovatok



Demologia

RÚNA	43	Sega rovat	60
Levelezés	46	Atari rovat	66
Zenemánia	49	Assembly rovat	69
Kaland	50	Külvilág	78
Apróhirdetés	53	Demologia	80
PC ABC	54	Toplista	82



A címlapon: Reunion/Grandislam
(Boros Z. - Szikszai G. festménye)

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 179 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalympex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft. • Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.
Terjeszti a HÍRKER, NHRT, Extrahír Kft, Újpassz Kft. • Nyomdai munkálatok: Alföldi Nyomda Rt. • 4774.66-22 • Felelős vezető: György Géza vezérigazgató

Újdonságok

Ishar 3

Minden trilógiának van egy harmadik része - egy kaland, mely mindegyiken uralkodik - egy még vadabb utazással a varázslók és máguskirályok honába, ahol a jó és gonosz vívja örök csatáját. A Silmarils Ishar 1 és 2 játéka világszerte bestsellerek volt, s szerintem ezt a különleges grafikai világunknak köszönhetik. Több szálon is elindulhatunk, újabb és újabb



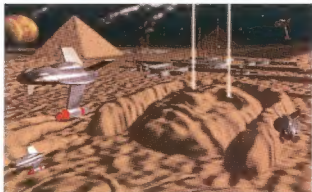
küldetéseket kapnak kalandoraink. Animált filmrészletek, időutazás, látványos helyszínek - csak egy pár jellemzője a nagyszerű befejezésnek. Azoknak, akik Kendoriáért harcoltak, hogy elűzzék a sötét erőket a vidékről, gondolom nem ismeretlen Shandar neve. A gonosz varázsló, aki megpróbálta uralma alá hajtani a békés vidéket, most visszatér. Ahhoz, hogy reinkarnációját megakadályozz, több küldetést is teljesítened kell. Még a múltban, Shandar egy olyan varázslatot készített el, amely a test halála után életbe tartja a lelket és tudatát. A halála után megfélemlítetted keres magának - amelyet Whortax összárkány testében talál meg, aki az egyetlen túlélője a sárkánycsataknak. Whortax elkötelezettége a sötét felé akkora, hogy megkapta



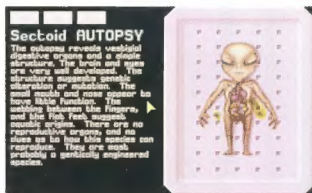
a legnagyobb ajándékot - a halhatatlanságot. Így ha Shandar sikeresen megkapja testét, abszolút legyőzhetetlen lesz. A feladatod egyszerű - Shandar a nap és Ishar együttállásakor öltheti fel a sárkányformáját, így a sárkányt még az együttállás előtt kell elpusztítanod. Ehhez az időben mindig a megfelelő helyen kell lenned, az időutazást kapukon keresztül tudod megoldani. PC, Amiga és ST verzió is várható.

U.F.O.

Ez a PC, PC-CD-ROM és Amiga játék egy régi ötleten alapul: meg kell védeni a földet egy ART támadás ellen. A stratégiai játék 1999-ben játszódik. Az Azonosíthatatlan Repülő Tárgyak (magyarul UFO-k) egyre nagyobb számban jelennek meg a Földi légkörben. Az emberek naivitása és



a szenzáció hajhászása oka oda vezetett, hogy kapcsolatba léptek a földönkívülivel. Sajnos minden kapcsolattörléssel ellenséges agresszióval találkozott, naponta szaporodtak a brutális gyilkosságok hírei. A föld nemzetei arra az elhatározásra jutottak, hogy egyedül a harc állíthatja meg az UFO-kat, s felállították az XCOMM speciális egységet, ami elit kiképzett katonákból áll. Stratégiai pontokat állíthatunk fel, ahova bázisokat építhetünk, valamint a harcokba is beavatkozhatunk.

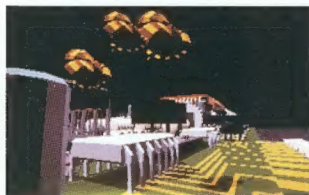


Nomad

A hírszerzés kiemelt embere vagy. Speciális missziókra kaptál kiképzést és az utóbbi időben nem túl sok dolgod akadt. Habár a politikában nagy változások mentek végbe, hiszen a földönkívüliek kapcsolatba léptek az emberekkel. Egyetlen hiba az, hogy távolabbi csillagokra nem tudnak eljutni az emberek, hiszen a földönkívüliek elég titkolózóak - így előnyt élveznek a Földiekkel való tárgyalásokban. Egy idegen hajó lezuhant a naprendszerben, amit sikeresen megjavítottak a Föld legjobb tudósai. A küldetésed, hogy kijuss a naprendszerből, és kiderítsd a robotúrhajók egyre nagyobb számú megjelenésének okát a naprendszerünkben. Az idegen űrhajó klónját nemskóra legyártják a Földön is, addig egyedül vagy. Egyedül a sötét űrben. Minden döntés a Te kezében van, így a humor, akció, kaland mind-mind fontos szerepet játszanak a nemskóra megjelenő játékban. Bolygókra farmot építhetsz, bányászathoz, sőt kémkedhatsz is. Nemskóra megjelenik PC-re.

Chaos Control

Az Infogrames kiadásában egy olyan akciójáték készül, amelyben Silicon Graphics gépekkel készítették az animációkat. 30 percnyi teljes képernyős animációk jellemzik a játékot, ahol az akció egy rendkívül gyors 3D vektorrutinon alapul. A grafikák japán stílusúak, s az űrhajó is "szabadon" repül (Rebel Assault), így a játékos a lövöldözésre koncentrálnak. Három űrhajóval repülhetünk, mint Jessica Darkill, akinek fel kell szabadítania az Empire State Buildingben lévő földi főparancsnokságot. A parancsnokságot nem külső erők veszélyeztetik, hanem a főszámítógépben tomboló vírust kell kiirtanunk, egy kísérleti Virtual Reality rendszerrel.

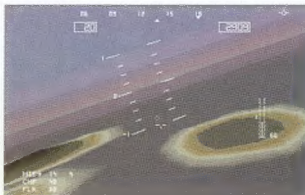


Werewolf KA-50

A Perzsa öböl és a Távolkelet közötti óceántenger után következnek a kínai tenger déli része, amely helyenként kevesebb mint egy mérföld széles. Kétszáz hajó halad át naponta, elhagyva Szingapúr csillagó felhőkarcolóit. A víz alacsony állású, így a nagy tankhajók 10 csomós sebességre lassítanak. Egy kis kenu könnyen 20 csomós sebességet is el tud



érni, egy közepes motorral. A nagy hajók gyakran 10.000 dollárnyi összeget is szállítanak (fizetések), így egy meztalbas indonéziai lakik, aki bádogniskóban lakik, nagy a kísértés. A bokros, fás vidéken a sötétből könnyedén vízre siklik a kis kenu, rajta több ember, machetékkel felfegyverezve. Ezekután könnyedén felmásznak a hajó oldalán, s 10-15 perc múlva már végezhetnek is. Emilian Chango, a mesteri elme a kalózok szervezett támadása mögött, egy kicsit megerősödött az utóbbi időben, s úgy látszik nehézfegyverre kezd költeni a pénzért nap után érkező hírek egyre több és több támadásról - sőt, a kalóznak már könnyű harci repülőjük is van. A hírszerzés sem malmozott időközben: kiderítették, hogy a kalózbázis az Anambas Szigeteken van. Ez így mind egy borzasztó fikciónak látszik, de ezek mind napjainkban játszódó események a Dél Kínai Tengeren.



Te egy zsoldoscsapat vezére vagy, harcosoké, helikopter vezetőké, akit felkérésre Japán, kínai, fülöp szigetekről illetve szingapúri ügynökségi hálózat, s azt a megbízást kapod, hogy pusztítsd el Emilio Chango embereit. Négy kopterrel repülhetünk; Bell Supercobra AH-1W, Kamov Hokum KA-50, Lynx, Kamov MI-8 Hip E. Nyolcféle fegyvert szerelhetünk fel - ezek közül újakat kell vásárolnunk, melyhez pénzt a sikeres küldetések esetén kapunk. A felszín Gourdard árnyékolással

készült, ami SVGA üzemmódban lekapcsolható. A hangkártyák közül a Soundblastert és a Gravist támogatja. Az állóképek 3D stúdióval készültek. A küldetések előtt stratégiailag meg kell terveznünk mindezt, így nemcsak a szimulátor és harci tudásod számít, hanem a stratégiai



Bloodnet

érkeked is. A játék márciusban várható. A Bloodnet a Microprose egyik legszebb játéka: gyönyörű 3D raytrace animációk, jó történet, könnyed kivitelezés, ami mégis egy rémálommá válhat. Ramson Stark, egy rendkívüli ember, egy rendkívüli világban - ő vámpírnak született, s most az életére törnek. A cyberpunk világban minden könnyedén megy - könnyen születnek hősök, s könnyen pusztulnak el legendák. Minden a te kezében van.

Masell



Sins of the Fathers



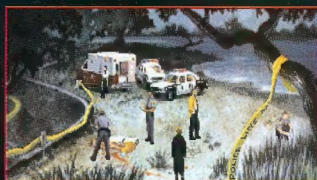
A nevem Knight. Gabriel Knight, New Orleansban születtem, és a St. Georges Book shop tulajdonosa is vagyok mellesleg. Nem mintha nagyon érdekelnének a régi, poros könyvek, de az üzletet is örököltém. Azaz összességében a jó könyveket szeretem. Tízjártok: Zombinász a pizzazóban vagy biztos emlékeztek a fejlethetetlen "Beholderek szemet vetettek a kutyámra és már felém is kacsintgatnak" c. könyvre. Ez az ami egyedül érdekel (a nőkön kívül persze) az izgalom, a vér. Mindig is kötődtem az ilyen dolgokhoz - mostanában már álmodom is rólok. Pontosabban egyre részletesebben látom álmomat, ami azóta tart, mióta eszemet tudom. Most a Voodoo Gyilkosságokról írok könyvet. Szerencsémre a kerületi sheriff, Mostly detektív, a gyerekkori pajtásom akivel rengeteg közös élményünk van - például az emlékezetes biosz óra, amikor bekákat boncoltunk, én pedig rákentem a kabátjára és elköltöttem ma-



gam: Köpöd ki Mostly, ez undorító... Nem véletlen, hogy hekus lett. Szóval ő minden segítséget megad. Ja, Grace-ról a titkárómról még nem is szóltam - ő az, aki kedveskedő megjegyzéseket tesz reggelente, pl. azért vannak rémálmaim, mert horrorkönyveket olvasok. Miért, talán olvassak a piros pöttyös pillangókról és írjak egy könyvet a passzív ellenállásról??? Talán ott kezdeném, amikor megérkezett a walkmanem. Ezzel már jobban megy a könyvem - nem kell mindig kis papírosokra írogatni. Grace épp aznap reggelre szerezte meg a két kért címet: a Dixieland Drugstore-ét, ahol a rossz nyelvek szerint voodooos varázslatokat és egyéb baromságokat lehet kapni, valamint a Historical Voodoo Museum címét. Ezek után körbenéztem a szobában a használható tárgyak után. A nagytő nem árt egy olyan lángésznek, mint nekem, valamint a hajcsipeszt is fecsiptem. Felpakoltam még a szokásos hajszelémét - nem mozdulok ki a házból nélküle - valamint az elemlámpámat - már sok sötét szövevényes ügy került napvilágra segítségével. Szokványosan a reggeli kávém után a napi sajtót olvastam át: természetesen a címlapon a helyi szenzáció- Voodoo gyilkosságok. Nem lesz rossz a könyvem, ha végére járok a nyomozásnak: már el tudom képzelni magam a címlapon: Gabriel Knight, a Voodoo- Vadász.

Irány az első helyszín: A Dixieland Drugstore! Miután jól körbenéztem a boltban, a tulajjal több dologról is elbeszélgettünk. A Voodooor csak nagy általánosságban beszél, de amikor a Voodoo gyilkosságokról beszélgettem vele, úgy hallottam, hogy a "Carbit Sans Cor"-t mondta. Amikor rákérdeztem a szó értelmére (valami francia lehet) azt állította, még ő azt mondta, hogy nem tud a gyilkosságokról semmit. Az üzletből kimenve valami az eszembe villant - mint-ha bekapcsolva hagytam volna a kis magnetofonomat! A beszélgetést visszajátszva egyértelműen kiderült, hogy a figura hazudik. Carbit sans cor... bárcsak tudnám, hogy mit jelent. A másik címen nem volt ott a tulaj, és az ott tartózkodó kisegítő semmilyen információt nem tudott adni a kiállítási tárgyakról. Ne tudja-

tok meg, volt ott minden! Áldozati kés, halotti maszkok, egy kis gyermekkoporsó, egy élő boa (hmm, biztos nagyon szeretik



a kigyókat a voodooista lányok). Mikor visszamentem az üzletbe, Grace rögtön letámadott, hogy egy millióan keresek. A volt barátóimén kívül Moseley főfelügyelőt keresett, és azt üzentte, hogy egy börtönt kellett hagytok a rendőrsőrn az ügyintézőnél (úgy látszik hatott az az értem, hogy nem jön rosszul egy megjegyzés a könyvemben a kitarító rendőri munkáról. Ezen kívül valami Wolfgang Ritter keresett Németországból - erről fogalmam sincs, hogy mit jelenthet. Nem ismerek semmilyen Rittert. A nagymamám is felhívott, hogy mi van velem. Nem árt beugrani hozzá, nem is emlékszem mikor látogattam meg, éppen Orleanson kívül lakik. Esetleg ő talán tudhat valamit erről a Ritterről. Utban hazafelé, beugrottam még a Yardra a fotokért. A kis hamis Moseley egy saját fényképet is adott az áldozat képe mellé, ha felhasznál-

nám a könyvemben.

Nem semmi egy kép volt, az egyszerűen biztos. Mintha valami drakula szívta volna ki az áldozat vérért, miután kitépte a szívét. A nagyigen sokat tudott mesélni a szüleimről, s mivel szerette ezt a témát,

én is többször rákérdeztem a dolgokra. A nagypapámmal egy templomban találkoztam - ő is fiatalon távozott a családból, csakúgy mint apám. Mindketten furcsa rémálmodoktól szenvedtek - ekkor felkaptam a fejem, de nem kérdeztem rá a dologra, még csak az kéne, hogy idegeskedjen. Az apám aki festő volt, és édesanyam aki még a családját is megtagadta, hogy hozzámeheessen apámmal, egy autóbalesetben haltak meg - ideje lenne meglátogatni őket a temetőben. Ritter nevét sajnos nem ismerte a nagymamám. Felmentem



a padlásra is egy kicsit takarítani. Itt megtaláltam apám egyik vázlatos könyvét - s mintha villám csapott volna belém - akár én is rajzolhattam volna. A rajzok rendkívül megragadtak - nem csodálkozom, hogy nem gázdagodtak meg a szüleim apám munkáiból - hisz ki akarna kirakni a falra egy elvont, torz és félelmetes festményt. De a képek szinte vonásról vonásra egyeztek valamivel a lelkem mélyén. Találtam még egy rejtélyes szekretyet, pontosabban egy kulcsra nyíló órát, ami nem működött. Kipróbáltam, s a mutatókat könnyen lehetett mozgatni, valamint az óralapon lévő furcsa ábrák is elmozdultak: talán valamilyen titkos jelrendszer útján ki lehet nyitni az órát? Ezekután a temetőbe mentem, ahol nagyon jól elcsesegtem a parkőrtől. A Voodoo királynőjének, Marie Laveau-nak is itt található a sírja. A kriptá oldalán érdekes feliratokat találtam, ezeket gyorsan lemasoltam apám könyvének egyik lapjára. A téglát amivel a falra írták elvittem, hátha találok rajta valami nyomot. A bárba is elmentem, ami egy törzshelynek számított. A báros véleménye érdekelt az ügyről - egy jó báros sokat tudhat az események hátteréről. A bárban lévő emberekről viszont érdekesekeket mondott. Markus és Sam, már húsz éve szakoznak. Sam minden egyes nap veszt, de nem adja fel a küzdelmet - hiába rosszabb játékos Markus, ő pszichológiai hadviselésben mindig megveri Sam-ot, aki veszít. Samtól nem áll messze a Voodoo, hiszen azt beszélük, hogy a feleségét is a Voodoo által kapta meg - valamilyen tárgyat ázott a nő ajtajának a küszöbe alá. Sajnos egyikkel sem tudtam akkor beszélni - így elmentem a parkba. Itt egy rendőrt találtam, akinek a rádiója be volt kapcsolva. Sajnos csak részleteket csíphettem el az adásból - de meg kellene tudnom a ma hajnali gyilkosság

helyszínét, ha már Mosley nem adta meg. Ekkor megpillantottam a pantomimest a park másik oldalán. Mindig el kezdett követni valakit, de aztán elzavarták. Mi lenne, ha én odavezetném a szakíhoz - poénnak sem utolsón! Úgy is lett ahogy gondoltam. Arra viszont nem számíthattam, hogy a pantomimes a rendőrt furcsa, egyértelmű majommozdulatokkal kezdte utánozni. Mikor a rendőr mérgében el kezdte kergetni a srácot, felkaptam a kis CB-jét, és belehalgattam az adásba. Épp egy eltévedt helyszínelőköcs kérte meg újra a gyilkosság pontos címét, amit rögtön lejegyeztem. A helyszínre épp az utolsó pillanatban érkeztem. A fotósok már befejezték munkájukat, s Moseley is indulóban volt. Ekkor fékezett le egy csillogó fekete limuzin a parton. A hátsó ülés ablaka halkán csúszott lefelé, s a lélegzetem is elállt, ahogy megpillantottam Őt. Sok barátom volt már, olyanok is akiért mások akár a fél életüket is feláldozták volna, de ő, mindegyiküket túlszárnyalta. Tudtam, hogy az enyém lesz, az enyémnek kell lennie... Mrs. Gedde csak egy pár szót váltott a felügyelővel, s hogy mi volt az, fogalmam sincs. Gyönyörű szemei voltak. Mosley hangja térített magamhoz, miután elhúzott a kocsi. "Malia Gedde. Nem semmi egy csaj! Azt beszélük, hogy nemcsak csodaszép, de milliói is vannak. Hogy az enyém embere! Itt az idő felszedni a sátorfánkat. Indítsátok már be a húszállított. Na, mi lesz már? Ja Gabriel, hétfőn beugorhatsz több infoért. Most sietnünk kell." Természetesen a Yard távozása után én is átvizsgáltam a terepet. Nem láttam semmi különösét. A hullá helye körül a homok ellenére még rendesen állt a vér. Volt itt még egy ábra, amit mintha egy kicsit letapostak volna. De azért le-rajzoltam a füzetembe azt a részt, ami kivehető volt. Ezenkívül nagytóval végigvizslattam a terepet, ahogy egy jó írónak illik, de semmi. Már épp kezdett megfájdulni a hátam, mikor a nád között találtam valamit - egy kígyópikkelyt. Ez azt! Hiszen a Voodoo egyik szent állata a kígyó. Lehet, hogy valaki elhozta

a kedvencét egy kis látványosságra? Hmm, a pikkely körül érdekes módon le volt nyomódva a fű - mintha egy kosarat rakott volna valaki a földre. Na, mit szől majd ehhez Moseley mesterdetektív? A csipesszel óvatosan kiszedtem a pikkelyt a nád közül, s visszaentem a könyvesboltba, ahol kiadtam az utasítást Gedde címének a lenyomozására.

Éjszaka ismét a szokásos álmot láttam, a végén magamat felakasztva egy fára. Iszonyatos fejtájtásra ébredtem. Grace már a boltban volt, mikor begyógyult szemekkel a kávégép felé támo-lyogtam.

- Borzasztóan nézel ki, a hajad mintha nem is a fejedből nőtt volna ki! Megint az orszárlánról álmodtál, meg a rá csavarodó kígyóról?

- Az leopárd - sikerült kideríteni Gedde címét? Grace elmosolyodott.

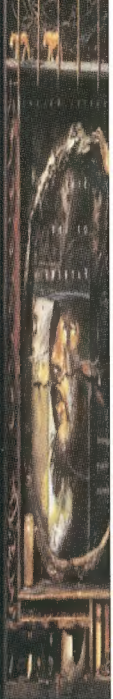
- Hát igen, az a Gedde magas körökben mozog. Milliomos.

- És a címe, megvan? Megvan. Gondolom az egésznek semmi köze ahhoz, hogy Malia Gedde egy bombázó. Nem hiszem, hogy vén de dús-gazdag öreg hölgyek után kutatnál? És a címe...

A címe 521 Monmouth road, a zöldöve-zet-

Még ez is -

egy köteke-tikárnól. Épp elégem volt belőle, így a napilapba tettem. Ezek után a könyveket kezdtem el bújni. Heinz Rittler érdekes könyvét vet-



tem le, ami verseket tartalmazott - természetesen németül. A *Drei drachen* c. vers ragadta meg a fantáziámat, de az összes amit a szegényes német nyelvtudásommal ki tudtam venni, annyi volt, hogy valami három sárkányról van szó, akik elrabolják az ember lelkét, és felfalják. A dől szót is ki tudtam venni. Találtam még egy könyvet a kígyókról, amiből megtudtam, hogy a mérges kígyók a nyelvük használatával vesznek szagmintákat a levegőből, s így azonosítják az áldozatot. A főtogató kígyók pedig a vibrációkat érzékelik. Miután úgy éreztem, hogy kimehetek az utcára (valamelyest csökkent a fejfájásom) beugrottam a múzeumba, egy kis információt felszedni. Dr. John egy kicsit szűkszavú volt a témával kapcsolatban, így többször is rákérdeztem egy-egy olyan témára ami érdekelt. Elmondta, hogy a

Voodoo több afri-



verve. A történelem során a gyarmatosítások korában így a fehér telepesek is kapcsolatba kerültek a vallással, s francia szavakat és angol kifejezéseket is belevettek. A rabszolgák úgy érezték, hogy csak a Voodoo adhat nekik IGAZI erőt, s így elég gyorsan terjedt a vallás. 1830 körül Marie Laveau nevű Voodoo királynő hozott igazi elismerést a Voodoo, sokan mint igazi királynőt tisztelték. Marie Laveauról is mondott egy-két érdekes dolgot, például, hogy kettő volt belőlük. Pontosabban az édesanya és a lánya- mindketten gyakorolták a Voodoo. A temetőben van a sírjuk, itt állítógat mindkét Voodoo-inne el van temetve. A kígyók felhasználását egy rövid válasszal ellátta:

- Én nagyra értékelem a kígyók lendületét és lelkét. A turisták mindig összekapcsolják a Voodooval. A kígyók elég veszélyesek lehetnek, Mr. Knight.

- Nem válaszolt a kérdésemre.

- De azt hiszem megválaszoltam a kérdését, uram.

Mrs. Moonbeam címét is megadta, ahová elmentem a megbeszélés után. A sírnál lemosolt üzenetre részben tudta a választ: "DJ konklávé lesz ma este, hozd el F wetkash...". Beszélgetésünk is érdekes volt, rendkívül sokat mesélt a Voodoo szokásokról. Elmondta, hogy a Gris-Gris a gonosz erők ellen véd. Minden voodoo-inne tud ilyet csinálni. Más emberek hitében van az ereje - ha az emberek nem hisznek, akkor nincs mit tenni. St. John's estélyén pedig szokásos összejöveteleket tartottak a hívók a szabadban. Ilyenkor állatmaszkokat viseltek. Ezek az összejövetelek a Bayern mocsárban vagy a Portchain tónál voltak (az egyik gyilkosság színhelye). Speciális ceremóniákat tartottak, amelyekben a Loa eljön megfogalmazni a hívókat. A Loa a szellem, s ez a mondat annyit tesz, hogy megszálja a hívókat. Hmm, érdekes.

Ezek után még megkértem, hogy táncolja el nekem a kígyótáncot. Ez főként érdekes volt, de amikor elfordult, kicsentem a kígyó kalitkájából a levedlett bőrt. Ezt később összehasonlítottam a pikkelyel.

de kiderült, hogy két különböző kígyóról van szó. Ezekután Mosly hadnagy írodíjába mentem.

Mosly jó kedvében volt, így felcsavartam még a szobába belépés előtt a fűtést. Belépésem után rövidesen levette a kabátját, s így megpillantottam a jelvényét. A könyvhöz gyűjtendő anyagra hivatkozva elmondott egy jó pár bizalmas információt. A rendőrség álláspontja az, hogy a gyilkosságokat egy pár mániákus vízi végbe, aki voodoo rituális gyilkosságok-nak álcázza az egészet. Legalább húsz ember vesz részt a gyilkosságban - legalábbis a lábnyomok erre utalnak. A talált tárgyak mindig azonosak - párdücszór, s az áldozat szívét sosem találják meg. Vörös és fekete gyertyákat is használnak a gyilkosságoknál - ezt a viaszmintákból vontuk le következtetésképpen. Csirke és bárányvért is találunk időnként. Az áldozatok nagy része szívrohamot kap, mielőtt kivágnák a szívüket. Eddig hét gyilkosság volt, s az áldozatok egyike sem volt városi.

Moseley megengedte, hogy belenézsek az így a kávéba - kimentem, s megkértem a titkárnőt, hogy nézzem meg. Sajnos fénymásolni nem engedtek egy lapot sem, pedig mindegyik helyszínen találtak egy rajzolatot - s én tudtam, hogy azok jelentenek valamit! Így visszamentem Moseleyhoz, s megkértem, hogy hozzon nekem egy kávét; míg kint volt, felvettem a jelvényét a kabátjáról - még sosem voltam igazi rendőr! Miután visszajött, megkértem, beszélgessünk még egy kicsit, majd javasoltam, hogy jól fog jönni a könyvbe egy rendőr - írni páros kép. Pont az a kis aranyos hölgy jött be megcsinálni a fotót, aki kint odaadta az aktákat. Az első kép után kiugrottam a helységből megigazítani a hajamat, s gyorsan lefény-másoltam az anyagot. Miután megszereztem a hat ábrát, a dossziét visszatettem a helyére, s visszamentem a második képet.

(folytatjuk)

Masell



Flight Simulator



Gondoljunk csak el, vajon mikor nem tekinthető igazán játéknak egy játék? Talán abban az esetben, ha játékszerrel van szó. A klasszikusnak tekinthető, inkább szellemi síkon futó játék előre meghatározott szabályok alapján folyik, melyek nemcsak - az elméletileg korlátok nélküli - lehetőségeit szorítják véges határok közé, de kijelölnek valamilyen végrehajtandó feladatot, vagy elérendő végcélit is. Ezek teljesítése pedig izgalmat és kihívást jelent a játékosok számára, de ami a legfontosabb, felkelti bennük a játékban való győzelem, a meghatározott cél elérése iránti vágyat. Mindezzel ellentétben a játékszernek csak saját fizikai értelemben vett korlátai szabnak határt és felhasználásának mértéke arányos az őt éppen használó személy fantáziájának élénkségével, és feltételezhetően a tárgy irányában érzett elkötelezettséggel is. Úgy érzem csak ennek az eszmefuttatásnak az ismeretében és megértését követően kísérelhető meg valóságnak megfelelő vélemény kialakítása az FS 5-ről.

ennek az alkotásnak is vannak terjedelmes anyóidalai, hiszen az FS 5 minden kétséget kizáróan, az előbbieken említett játékszer kategóriába tartozik, méghozzá oly annyira, hogy még a Microsoft angolai képviseletének marketing főnöke is e szerint kategorizálta. Természetesen nem alaptalanul, hiszen a hagyományos szimulátoroktól eltérően a program sem teljesítendő bevetésekkel, sem elpusztítandó célokkal nem terheli a pilótákat. Viszont látványos lehetőséget biztosít polgári gépekkel történő egzotikus tájak feletti repülésekre, amiből azonnal lehet következtetni, hogy a FS 5 kizárólag a repülésért rajongók (és egyben gyors PC tulajdonosok) körében számíthat komolyabb elismerésre. A sikerélmény ebben az esetben az eredményes felszállásból, levegőben maradásból is nem utolsó sorban a gép valamint az utasok épségét nem fenyegető

sem elítélendő, ha a VESA Local Bus-os videokártyákonk legalább 1 MB ram van. A 640x480-as felbontásnál talán egy Diamond Viper kártya segíthet. A processzor pedig... Gondok merülhetnek fel ha nincs botkormányunk, mert lassú gépen a billentyűzettel történő irányítás számos kellemetlenséghez vezethet. A kiválasztott nyíl lenyomása és a gép reagálása közötti időeltolódás megnehezíti az élelet és gyakran túlkormányzást eredményez, egyértelmű következményekkel. Szerencsére a memória igények relatív visszafogottak, hiszen 4 MB memória (photo-reálisztikus képek esetén 2.5 MB EMS-sel) bőven megfelel és a HD-n is csak 14 MB-tal lesz kevesebb a szabad hely.

Ha mindképpen ellenére nem sikerült eltántorítani a repüléstől, akár indulhatunk is.



AZ ELSŐ LÉPÉSEK...

A kíváncsiságból és türelmetlenségből fakadóan egyértelműen a Cessna kabinjába vezetnek, ahol viszont a katonai repülőgépek MFD-vel felszerelt high-tech, ergonomikus pilótáulájához szokott nemzedéket egy pillanatra valószínűleg elbizonytalanítja majd az itt, valamint az FS 5 'jelelgei' másik érdekességén, a Learjet 35 A-n található különféle műszerek sokasága. Abszurditása ellenére valós jelenségről van szó, hiszen a számos bevetésből győztesen hazatérő Tornado pilótáknak a bombaterhük pontos célba juttatása, vagy a légvédelmi göcponctok elkerülése okozott pillanatnyi fejfájást, hiszen a célpontok lokalizálását abszolút pontos-sággal oldotta meg az INS, az éppen szükséges tolerációt pedig a komplex EMS rendszer biztosította. De még a 'Vén eb' becenévre hallgató EB-52-esen szolgálatot teljesítő hajózóknak sem kellett a VOR rádióállomások frekvenciájára való ráhangolással, vagy a hajtóművek optimális levegő-üzemanyag keverékének beállításával szerencsétlenkedniük. Bármennyire megalázóan tűnik is a tény, be kell ismerni, hogy az Öböl Háború és ezer más konfliktus 'jet' zsokéinak' gondot okozhat egy polgári gép

AZ 5. GENERÁCIÓ:

Nem szükségesített néhány pillanats-nál több idő annak megállapítására, hogy minden kétséget kizáróan a jelenleg leglátványosabb grafikával és virtuális világgal rendelkező szimulátort láthatjuk. Bár a hang FX-ekről nem érdemes senkinek sem dicsekedni, a környezet részletességének és eseményeknek modellezése lélegzetelállítóra sikeredett. A gép irányításáról és főleg a navigációs rendszerek működtetésének összetettségéről legyen elegendő annyi, hogy egy kiválasztott úti cél első próbálkozásra történő pontos megtelezése, valószínűleg csak egy valódi pilótának sikerülhet. Azonban, mint ahogy az talán néhány kivételtől eltekintve tapasztalható a szimulátorok terén,

NEM ÁRT HA VAN:

Valóban, - mint az a fotók alapján már következtetni lehetett - egy meglehetősen nagy igény programról van szó, aminek legmagasabb részletességi fokon történő egyenletes működtetéséhez talán már a DX2 sem elegendő. Nem ... nem! Én nem vagyok maximalista (annyira), a konkurenciától nem veszek fel nagy pénzeket és semmiképpen sem szeretem kiábrándítani az ígázott közönséget sem. De ezt a kegyetlen valóság. Bár már egy 386SX esetén esély a repülésre, ez a látvány teljes megerőszkolással történik (emlékszik valaki az FS 1-re?). Egy 40 MHz-en futó 486 már jobb eredményeket produkál, ha a 320x400-as változatot 'telepítettük' és az



realisztikus körülmények közötti navigálása. Tehát, miután gondosan megszabadultunk minden katonai pilóta mivoltunkra utaló rangjelzés, szárazjelvény, napszemüveg és 'Devil may care' mosolyunktól, egy enyhén kopaszodó, de annál agresszívabb öltakó közreműködésével kezdünk hozzá az ismerkedéshez.

ÁLTALÁNOS MŰSZERPANEL:

Ez a hat, az esetek többségében analóg műszer a repülés szempontjaitól nélkülözhetetlen információkat biztosítja, következetesen a Learjettel. A vítorlázóegység minden típuson feltehető. Az alábbiakban ismertetésre kerülő műszerek funkciója és működése sokak számára triviálisnak tűnhet, de az csak a látszat. A valóságos repülési körülményeket szimuláló repülés esetén azonban nélkülözhetetlen a működésük pontos ismerete. Valójában ez az igazán kihívás a szimulációban.

#1. Sebességmérő: Egy nyomáskülönbségen alapuló műszerről van szó, ami kts-ben jelzi a gépek a levegőhöz viszonyított sebességét. Alap beállítása szerint a valós sebességet (TAS) mutatja, ami független a levegő sűrűségétől és az uralkodó szél viszonyoktól, de képes a lényegesen realisztikusabb, jelzett sebességet (IAS) megjelenítésére is.

#2. Mőhorizont

#3. Magasságmérő: A légköri nyomás alapján méri a tengerszint feletti magasságot (MSL). Az időjárás-változások következtében létrejövő barometrikus nyomás ingadozás hamis értékeket eredményezhet, így ajánlott a műszer időről időre való recalibrálása.

#4. Fordulásmérő és slipmutató

#5. Pörgettyűs iránytű: Ez a műszer, a hagyományos iránytűtől eltérően nem rendelkezik földi kővető tulajdonságokkal, így lényegesen érzékenyebb és pontosabb. Kalibrálása mindig a mágneses iránytű segítségével történik és a

művelet előtt mindig meg kell bizonyosodni arról, hogy a műszer egyértelműen stabilizálta magát.

#6. Varióméter

FEDÉLZETI RÁDIÓK.

#7. Kommunikációs adóvevő: 118.00 és 135.95 MHz között, 50 Hz-es ugrásokkal 360 csatornán képes jelek vételére és sugárzására, de ez a szám megduplázható az ugrások 25 Hz-re való lecsökkentésével. Az ATIS rendszerre való ráhangolással, pontos információk nyerhetők a kiválasztott reptér közelében uralkodó meteorológiai viszonyokról és a leszállópályák megközelítésének módjáról. (A Chicago-i Merill C. Meigs reptér esetében 121.30).

#8. A NAV 1 rádió: Az UHF-en sugárzó navigációs VOR állomások és ILS rendszerek által sugárzott jelek vételére használható. Ezek a berendezések 108.00 és 117.95 MHz között, 50 Hz-es ugrások esetén 200 csatorna fogására képesek. Két azonos feladatú rádió lehetővé teszi az egyszerre két VOR állomásra történő ráhangolást, ami elősegíti a gép pozíciójának pontosabb meghatározását.

#9. A NAV 2 rádió: Működése megegyezik a NAV 1-gyel.

#10. A DME 1: A NAV 1 rádió által befogott VOR állomásnak a géptől számított távolságot határozza meg, de a pontos sebesség leolvasására is alkalmas.

#11. A DME 2: A NAV 2 rádió által befogott VOR állomásnak a géptől számított távolságot határozza meg, de a pontos sebesség leolvasására is alkalmas.

#12. Kilóve

#13. Az ADF: Az automatikus fedélzeti rádió-iránymérő (ADF) a nem irányított sugárzású (NDB), valamint a hagyományos kereskedelmi AM rádióadók által sugárzott jelek vételére szolgál, ami megkönnyíti a gép relatív repülési irányának meghatározását.

#14. A Transzponder: A fedélzeti válaszadóként is ismert berendezés, egy földi radarállomással - ez esetben az ATC - által kibocsátott sugárzásra automatikusan további válasz információt egy négy számból álló jel formájában. Ez a közismerten 'Squawk'-nak nevezett számkód, tudatja a radar kezelőivel a gép típusát, repülési magasságát valamint esetenként a fedélzeti rendszereinek állapotát. Ennek értelmében működítéséhez speciális, nemzetközi szabványnak számító kódokra van szükség.

NAVIGÁCIÓS BERENDEZÉSEK:

#15. Mágneses iránytű

#16. OMJ jelzők: Ezen fények az ILS használatával történő, műszeres leszállást segítik elő azáltal, hogy felvilágítják

sútkat jelzik, mikor tartózkodik a gép a külső (Outer), középső (Middle), ill. belső (Inner) tájékozási pontnál.

#17. OBI + GSI (NAV 1) műszer: A NAV 1 rádióval befogott VOR állomásról sugárzott jelek által meghatározott iránytól való eltérés, valamint 'vakleszállás' esetén az optimális sikló pályáról (GSI) való letérés megjelenítésére szolgál.

#18. OBI (NAV 2) műszer: A siklópályát jelző vízszintes vonal hiánytalanul eltekintve, működésében megegyezik a fent említett műszerrel. Az ADF mutató megjelenítése csak eltűntetésével történhet.

#19. ADF műszer: Az ADF rádionavigációs berendezés által befogott NDB adóknak, a gép repülési irányához viszonyított helyzetét jelöli.

HAJTÓMŰELLENŐRZŐ MŰSZEREK:

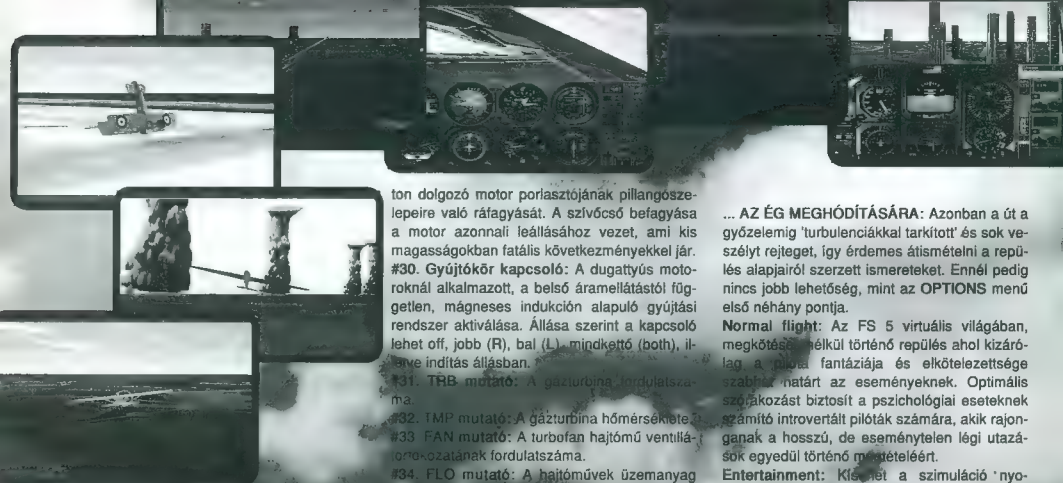
#20. Üzemanyagszint jelzők: Egyenletlenül történő üzemanyag fogyasztás esetén egyensúlyi problémák léphetnek fel. A Learjet tankjai által befogott 3500 l kerozin lehetővé teszi transzkontinentális repülések végrehajtását.

#21. Olajhőmérséklet jelző: A motor hőmérsékletének figyelemmel kísérésére szolgál. Ne feledkezzünk meg arról, hogy a motort/okat csak az üzemi hőmérséklet elérése után szabad teljes terhelésnek kitenni.

#22. Olajnyomásmérő

#23. EGT mérő: A kipufogó gázok hőmérsékletéről biztosít információt. Ellenőrzi a motorteljesítményt és az üzemanyag-levegő keverékének arányát a legoptimálisabb fogyasztás, illetve a maximális teljesítmény elérése érdekében. Az 50 %-os keverék sűrűség esetén mutatott értéket lehet optimálisnak venni, így ezt érdemes referenciaként megjelölni a





sárga vonallal.

#24. Szívócsőnyomásmérő: A levegő és üzemanyag nyomását méri a szívócsőben, ahol álló motor esetén a berendezés, egy barométerhez hasonlóan, a külső légnyomásnak megfelelő értéket mutat. Ez az érték alapjáraton alacsonyabb, a fordulatszám növelésekor pedig magasabb a környezetben tapasztalható légnyomáshoz.

#25. Fordulatszám-mérő

#26. Gázkar

#27. Légcsavar beállítás: A lapátok állásszögének változtatására és a motor fordulatszámának szabályozására szolgál. Kis állásszög és magas fordulatszám jó vonórőrt biztosít lefelé szállásnál, a távolsági repülésekhez viszont megnövelt állásszög, de kisebb rpm ajánlott.

#28. Keverék beállítás: A hengerekbe kerülő üzemanyag-levegő keverék arányának beállítását végzi. Fontossága abban rejlik, hogy kizárólag a fel- és leszállások alkalmával, van szükség max. teljesítményre, így felesleges repülés közben is dúsított keveréket használni, hiszen ez megnövekedett fogyasztást fog eredményezni. Hosszabb távok megtétele esetén érdemes a lehető legszegényebb keverédes arányt beállítani.

#29. Karburátor fűtés: Ez a berendezés megszünteti a levegőben levő vízpárákat a nagy magasságban, alacsony teljesítmény fokozá-

son dolgozó motor porlasztójának pillangószelepeire való ráfagyását. A szívócső befagyása a motor azonnali leállásához vezet, ami kis magasságokban fatális következményekkel jár.

#30. Gyújtókor kapcsoló: A dugattyús motoroknál alkalmazott, a belső áramellátástól független, mágneses indukción alapuló gyújtási rendszer aktiválása. Állása szerint a kapcsoló lehet off, jobb (R), bal (L), mindkettő (both), illetve indítás állásban.

#31. THB mutató: A gázturbina fordulatszám.

#32. TMP mutató: A gázturbina hőmérséklete.

#33. FAN mutató: A turbofan hajtómű ventilátorozatának fordulatszám.

#34. FLO mutató: A hajtóművek üzemanyag fogyasztásának lts/vh alapján történő megjelölése.

#35. Gázturbina indítás: Állása szerint lehet indítás (Str), átkapcsoló és generátor (gen) pozícióban.

EGYÉB INDIKÁTOROK:

#36. Zoom jelző

#37. Fényszórók: A navigációs-, leszálló-, valamint a műszerfelület megvilágító fényeket aktiválja. Működésére a sötétedés utáni katasztrófák elkerülése érdekében kötelező.

#38. Strobes kapcsoló: A függőleges vezérlőn található jelző fény bekapcsolására szolgál.

#39. Ang ATK jelző: A belépoelk vízszintes bezárt szögét mutatja.

#40. Spoiler helyzet jelző: Behúzott (RET), ill. kiterjesztett állapotban (EXT).

#41. OAT mutató: A külső hőmérséklet jelző.

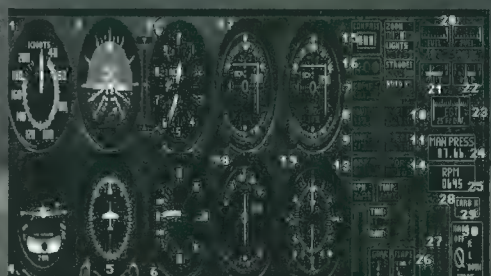
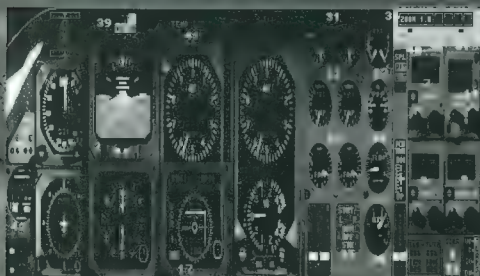
#42. Fedeltett óra: Az 1982-es FAA szabályozás értelmében, a műszeres repülés szabályainak (IFR) követelményeinek eleget tevő, digitális időmérő műszer, ami magában foglalja a kizárólagosan a szimulátorban használandó gyorsításnak a jelzőjét is (Rate). Ez utóbbit a szimulátorból érkező merít bizonyos funkciók (pl. októ aítal történő leszállás) csak egy meghatározott sebességen történhetnek. Enny információ birtokában pedig már elérkezett az idő a nagy kihívásra.

... **AZ ÉG MEGHÓDÍTÁSÁRA:** Azonban a út a győzelemig 'turbulenciákkal tarkított' és sok veszélyt rejtjelek, így érdemes átlismételni a repülés alapjairól szerzett ismereteket. Ennél pedig nincs jobb lehetőség, mint az OPTIONS menü első néhány pontja.

Normal flight: Az FS 5 virtuális világában, megkötések nélkül történő repülés ahol kizárólag a pilóta fantáziája és elképzelzettsége szabhat natárt az eseményeknek. Optimális szórakozást biztosít a pszichológiai eseteknek számító introvertált pilóták számára, akik rajonganak a hosszú, de eseménytelen légi utazások egyedül történő megtételéért.

Entertainment: Kifejelet a szimuláció 'nyomasztó eseménytelenségeinek némi akció beiktatásával történő megváltoztatására. A Dual Player szemmód elméletileg kiválóan alkalmas lenne az események felpörgetésére, de a gyakorlatban komoly gondot okozhat egy másik PC, hasonlóan elvakkult társ, ill. a fedélzeti géppuskák, rakéták, lezerak stb. hiánya. Ha mégis sikerül felülkerekedni ezeken a problémákon, nyilvánvalóvá válik, hogy a gépnek kis mérete valamint a korlátozott látóterű egyszerű hatáskára a másik gépet csak nagy szerencse következtében lehet megpillantani. Ennek megkönnyítése ajánlatos a robotpilóta által 'meghatározott' repülés magasságot (ALT Hold) működő gép esetén azonos értékre állítani, valamint magát a berendezést a másik magasságra átkapcsolni (Autopilot lock to other plane). Az ADF, ill. DME követés (ADF track other plane) megkövetelése, az emiatt 'fedeltett' műszerek segítségével nyitható információ a másik repülő viszonyított irányáról és távolságáról.

Az (OTHER PLANE COLLISION) a két gép összehúzóesetét teszi lehetővé. A Kötelek Reputent (Formation Flying) és a Légi Permetezést (Crop Duster) kizárólag a Cessna-rajt vezették. Míg előbbi esetében egy 'útszert' hűző komputer által vezérelt gép; kell követni, a sárga Kamov-ok rajongók nélkülhatatnak a repertükön túl éterjűl termőföld permetezésének. A cél természetesen minél kevesebb vegyszerrel (Smoke??), minél nagyobb terület-



tet kezelni (Cover).

Az EFIS Navigációs Vezérenyek alkalmával a géppel "Master of the Samps"-ra emlékeztető stílusban kell követni ennek a korszerű berendezésnek a jelzéseit, ami kiváló lehetőséget biztosít az enyhe korrigálások gyakorlására. Ennél komolyabb kihívást jelent egy kiválasztott VOR frekvencia követése alapján történő repülés, ahol végig középen kell tartani az OBI mutatóját.

Quick practice: A géppel - egy oktató jelenlétében - történő első ismerkedés, ahol az utasításait követve kell végrehajtani a repülés első lépéseket. A későbbi sikerélmények érdekében különös fontossággal bír a fokozódó nehézségű leszállások elsajátítása. Ha a feladat megoldása kilátástalannak tűnik, bármikor átadható a kormány az oktatónak, aki épségben leszállítja a gépet (Land Me).

Flight instruction: Kezdő és haladó szintű repülési szituációk, valamint műrepülő figurák végrehajtásai sajátíthatók el az oktató gyakorlati bemutatója (Instructor Control), ill. szóbeli irányítása alapján (Student Control). Abban az esetben, ha egy komplett tréningre kívánnak résztvenni, a folyamatosság érdekében ajánlatos kijelölni a Lessons in Sequence opcióit. Az elhírt feladatok keres teljesítése után következhet az első komolyabb felfedező repülés. De erről a racionális gyakorlási módszerek kezeléséről, technikákról és frekvenciákról majd egy következő számban esik szó. Addig pedig ne kíméljük az oktatónk idejét.

Soell'

Flight Simulator 5 billentyűzet funkciói

ESC - Menü deakt. válása

F1 - Alapjárat

F2 - Fokozatos gáz csökkentés

F3 - Fokozatos gáz növelés

F4 - Teljes gáz

F5 - Ivelőlapok bevonva

F6 - Ivelőlapok 10 fokon

F7 - Ivelőlapok 30 fokon

F8 - Ivelőlapok max. kinyitása

F9 - Bal kiegyenlítő tek.

F12 - Jobb kiegyenlítő tek.

6 - 1 sec-enként felvétel

7 - 5 sec-enként felvétel

Q - Hang Fx beki.

W - A kiválasztott ablak max. maxizálása

E-1 - Bal hajlomu gázkarának kiválasztása

E-2 - Jobb hajlomu gázkarának kiválasztása

R - Idő múlásának fokozása

R - Idő múlásának csökkentése

Y - Transponder beállítás (TTTT, TTTT)

Y - Előfordulás engedélyezése

U - Referencia, előző megjelenítése az EGT műszeren

I - Fast generator beki.

O - Végfolyókák beki.

P - Park

A - Ad- beállítás AA, AAA,

S - Kabin, torony & spot nézet kiválasztása

D - Porgettócsirányító kalibrálása

F-1 - DME 1 kiválasztása

F-2 - DME 2 kiválasztása

G - Fülötű kieresztése bevonása

H - Karturátor fűtés beki.

J - Sugárhajtómű beállítás

J - GEN OFF STR aktiválása

K - Joystick kalibrálása

L - Fényszórók bekapcsolása

Z - Robotpilóta deakt. állása

X - Automata esztázis

C - COM beállítás (CC)

V-1 - VOR 1 kiválasztása

V-2 - VOR 2 kiválasztása

B - Magasságmérő kalibrálása

N-1 - NAV 1 beállítás (NN)

N-2 - NAV 2 beállítás (NN)

M - Gyújtómagnészek bekapcsolása

M - Gyújtómagnészek kikapcsolása

Nagyítás

Kicsinyítés

Frekvencia növelés/csökkenés rádiók esetén

Shift++ - Csopensenkénti nagyítás

Shift- - Csopensenkénti kicsinyítés

Kerékek kieresztése behúzása

[- Ablak #1 megnyitása

] - Ablak #2 megnyitása

Videó felvétel leállítás

Manőver analízis leállítása

Spoilerek kieresztése bevonása

Kivárt ablak eltérő helyezése

Megjegyzések inserálása video visszajátzásnál

Szituáció mentése repülés közben

Tab - Pánelig levegő műszer kiválasztása

Backspace - Visszatérítés normál nagyításra

Space - Menüik aktiválása

Space - Felzárkózás kötelekrepülés esetén

NumLock - Térkép megjelenítése

2x NumLock - Térkép eltitkeltése

Shift+S - Mint az S, csak fordított sorrendben

Shift+L - Műszerrel megvilágítás beki

Shift+Z - Koordináták megjelenítése

Shift+Tab - Műszerrel más panelelemek megjelenítése

Shift+Backspace - Fellelé pillantás

Shift+Space - Lelélé pillantás

Ctrl+F1-F4 - Légszavár lapotok állásállóságok beállítása

Ctrl+Z - Robotpilóta aktiválása

Ctrl+L - Leszállófények beki

Ctrl+G - Kilepes DOS ba

Ctrl+ - Parkolófék aktiválása

Ctrl+Tab - Műszerpanel megjelölése

Ctrl+Break - Kilepes DOS ba

Ctrl+Print Sc - Szituáció mentése

Ctrl - F1 - Sugárfordító aktív állása

Ctrl-shift-F1 - Sugárfordító leállítás

Ctrl-shift-F4 - Üzemanyag áramlás megnyitása és

arany állapota

Ctrl-shift-F1 - Sugárfordító leállítás

Ctrl-shift-F4 - Üzemanyag áramlás megnyitása és

arany állapota

Ctrl-shift-F1 - Sugárfordító leállítás

Ctrl-shift-F4 - Üzemanyag áramlás megnyitása és

arany állapota

Ctrl-shift-F1 - Sugárfordító leállítás

Ctrl-shift-F4 - Üzemanyag áramlás megnyitása és

arany állapota

Ctrl-shift-F1 - Sugárfordító leállítás

Ctrl-shift-F4 - Üzemanyag áramlás megnyitása és

arany állapota

Ctrl-shift-F1 - Sugárfordító leállítás

Ctrl-shift-F4 - Üzemanyag áramlás megnyitása és

arany állapota

Ctrl-shift-F1 - Sugárfordító leállítás

Ctrl-shift-F4 - Üzemanyag áramlás megnyitása és

arany állapota

Ctrl-shift-F1 - Sugárfordító leállítás

Ctrl-shift-F4 - Üzemanyag áramlás megnyitása és

arany állapota

Ctrl-shift-F1 - Sugárfordító leállítás

Ctrl-shift-F4 - Üzemanyag áramlás megnyitása és

arany állapota

Ctrl-shift-F1 - Sugárfordító leállítás

Ctrl-shift-F4 - Üzemanyag áramlás megnyitása és

arany állapota

Ctrl-shift-F1 - Sugárfordító leállítás

Ctrl-shift-F4 - Üzemanyag áramlás megnyitása és

arany állapota

Ctrl-shift-F1 - Sugárfordító leállítás

Ctrl-shift-F4 - Üzemanyag áramlás megnyitása és

arany állapota

Ctrl-shift-F1 - Sugárfordító leállítás

Ctrl-shift-F4 - Üzemanyag áramlás megnyitása és

arany állapota

A Terminátor halála

A Terminátor bátran lépett be a vezérlőbe. Egy szürke ruhás technikus állt egy bioscanner felett, a villogó zöld és piros fényeket figyelve.

- T-32-B24561, jelentkezem recsegte fémcs hangján.

A te vagy az, - kapta fel a fejét az észnél férfi - már vártalak. Mivel te vagy a legjobb munkám, arra gondoltam, te megmenhited a Bethesda birodalmat a pusztulástól. Nagy mozgólóda észleltem a Földön. Indulj azonnal és pusztítsd el a trónkövetelőket.

- Értettem - bólintott a csillogó testű szuperfegyver és az a jó felé indult.

Ja még egy, ez a missziód nagyon veszélyes, szükség lesz minden fortélyodra, hogy sikeresen, s ezzel győzedelmesen visszatérhess. Igyekezz, az idő már nagyon sürget. Minden perc számít.

A Terminátor hiperseb teleportere földi idő szerint 1993 karácsonyán materializálta az Egyesült Királyság fővárosában T-32-B24561-et. Már egy hete járta a várost, de csak hírek jöttek a nagy ellenfélről. A hírek és a várakozás lassan kikezdtek az acélos fegyver központi processzorát.

Ekkor érkezett a hír - Megjelent a városban! Elindult a megadott helyre. A legjobb formáját próbálta nyújtani, de a keze mintha bizonytalankodni látszott volna. Az átlagos harcosoktól nem rettent volna meg, de erről az ellenfélről olyan hírek érkeztek, hogy még ő is hitetlenkedve értelmezte őket. Csak a sebesség számít és ellenfele állítólag ebben nagyon jó. De mire a sebesség, ha nincs tüze?

Majd szemtől szemben eldől - gondolta.

A labirintusba érve igazán elemében érezte magát, néhány kisebb droid kamadását könnyedén harította. Ekkor azonban fürese remegést érzett szívében, chipjei óriási rendszerében. Ekkor látta meg ellenfelet. Nagy volt, erős és pusztító. Meglepte, hogy a harcos nem gép, de lesz vele vigyázni. A humanoidok igen kiszámíthatatlanok.

Amikor látványba ért, a scannerek és analízátorok villogni kezdtek. Idej ellenfelet a pokolra küldeni. Habozott egy kicsit, majd lassan felemelte fegyverét. Csak egy villanást látott, majd a padlóra esett. Még zizgogt a áramkörei amikor föléhajolt a harcos.

Ekkor értette meg miért vesztett. Egy nevet próbált kinyögni. Végzet...Doom!.... - Igen Terminátor - szólt a harcos -, nem voltál rossz csak lassú. Kár érted!

original novel by Shay DaCosta /Last Rangers Books® Mentor 1994.



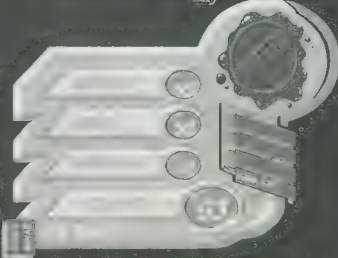
Néhány szó a játékról. Egy Doom-szerű szép, de lassú mozgású lövöldözős program. Természetesen ez a játék - hasonlóan társához - sem nélkülözi a fegyverek arzenálját.

Beretta, Uzi, M-16, AK-47, Shotgun, HK-95 mini ágyú, M-30 granátvető és a csúcspusztító V-Tec alkotja a teljes kincset. Az F billentyűkkel vághatunk közönségekhez. Ezekhez találhatunk iöhlényeket, granátokat. Belhetünk ezenkívül egészségügyi ládákat, javító felszereléseket és belépőtő-kártyákat is. Mindezek mellett 486-os gépeken is igen lassú, darabos a Bethesda műve, a 386-osokról nem is beszélve, amelyeken idegesítően sokáig tart befordulni egy saroknál. S így pont a játékos számára oly fontos a daszat öröme vesz el.

Habár is szép a grafika kidolgozás, ma már a sebesség is számít. Véleményem szerint egy fél éve még hanyatt estünk volna fölé, ma azonban a múlt egyik utolsó darabjának tekintjük. A Doom mellett semmi esetre sem rug lábába.

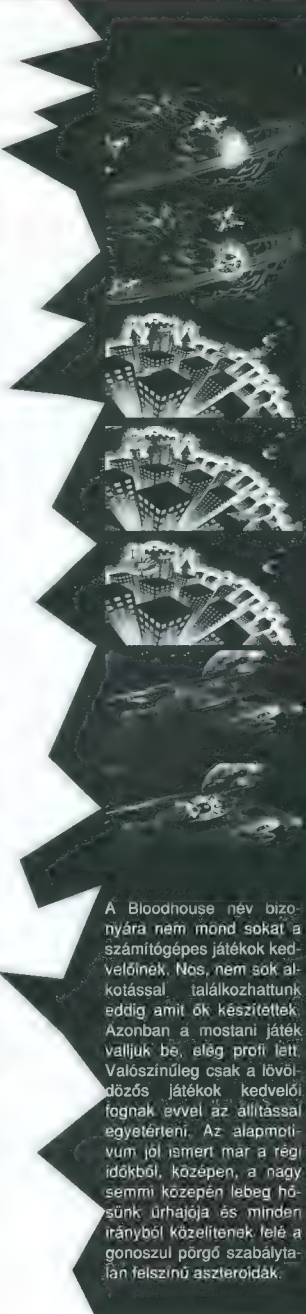
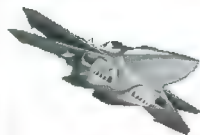
Köszönet Ammonak az eredeti anyagot a tesztelésre felhasználhatunk.

Shy



FIKCIÓDALAS

- Stardust
- Dermis AGA
- A. Tennis
- SoundBits
- Alone I CD



Evvel az egy mondat-
tal gyakorlatilag elme-
séltem a játék 80 %-át,
dehát ugyebár nem
egy kalandjáték került
a porondra. A maradék

20 % azonban érdekes dolgo-
kat tartalmaz. A játék 5 szin-
től áll, minden szint 6 pályára
van osztva. A pályákat a ne-
künk testszó sorrendben végez-
hetjük ki, azonban szintet csak
minden egyes pálya teljesítése
után léphetünk.

A szintek végén természetese-
sen egy főszörnnyel találkoz-
hatunk, ki keménykedni fog ve-
lünk egy kicsit. Átvezető rész-
ként egy 3D-s, akadályokkal
teli alagútban kell repülnünk a
következő szint felé. Néha ext-
ra feladatokat is kaphatunk a
szintek teljesítése után, azon-
ban vigyázzunk arra, hogy itt
szerezhetünk egy pár extra
életert, de könnyen be is fejez-
hetjük a játékot. Az időnként
feltűnő fegyverszállító hajókról
fegyvereket vételezhetünk, ily-
módon fejlesztve silány ellá-
tottságunkat.

A játék közben a SPACE bil-
lentyű segítségével aktivizál-
hatjuk a fegyverképernyőt, itt
dönthetünk az aktuális beállítá-
sokról. A harc közben a sziklák
helyén forgó kis korongok ma-
radnak, melyek igen sok funk-
ciót hordozhatnak. Ime egy rö-
vid felsorolás ezekről:

- X - extra éle-
tész - teljes energia
- B - mega bomba
- G - fegyver erőnövelő
- ' - smart bomba
- E - irányítás javítás
- S - pajzs
- P - pontok

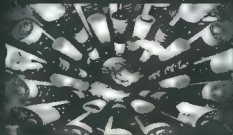
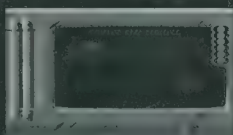
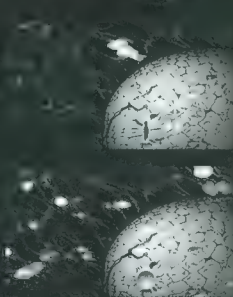
Nagyon slávr lett volna az el-
lenségek tárháza, ha csak
sziklával kellene bajlódniunk a
játékban. Ahogy előrehaladunk
a játékban, úgy találhatjuk ma-
gunkat szembe az egyre réme-
sebb ellentételekkel. Nem aka-
rom felőni a poénokat, minden-
ki tapasztalja meg a saját bő-
rén az alkotók fantáziájának

STARDUST

gyümölcsöt. Néhány szót vi-
szont meg ajtenünk kell a gra-
fikáról, mely teljesen rabul ejti
a szemlélt, nemhiába a ray-
tracing eljárásokkal kidolgozott
játékmenet kiemeli a játékot a
lövöldözős kategória tucatter-
mékei közül. Végezetül íme,
néhány pályakód a gyengébb
ídegzettel és joy-jal rendelkező
Amigásoknak:

- 2 - BCQQAAAAAGGN
- 3 - CCSAQAAAAALOO
- 4 - DDSAQAAANMMN
- 5 - EDSAAQATANKM

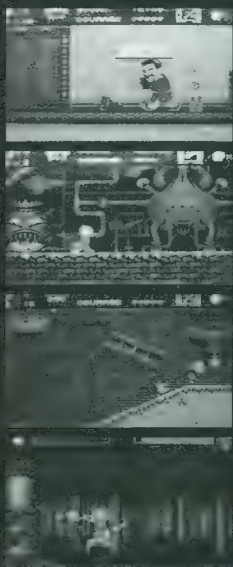
Bea



DENNIS



Igen, jól látod kedves olvasó, ismét egy nagyszerű filmes át-

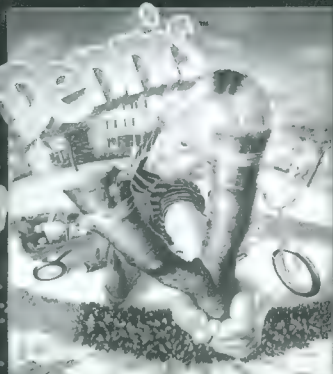


íratall van dolgod. Dennis, ki mint tudjuk igen gonosz is tud lenni, most nagyon jó lesz hozzánk, hogy csak ilyen kis ferületesen farsztja le a szürkeállományunkat. Szóval Dennist köszönjük meg az Ocean manager bácsijainak és néneinek, ja és a programozóknak, persze ha ez egyáltalán egy programnak lehet nevezni. A sárvívás után nézzük mit is tud nekünk nyújtani a program. Semmit. A program a végtelességig dícsért AGA-s programok egy újabb képviselője. Kínézetre úgy 3-4 évvel ezelőtti is gyártódhatott volna e nagyszerű alkotás. No, de lássuk a nagyszerű játékleépítést, hát ha abban találunk egy kis vigaszt az általt borzalmak után. Az első pálya Mr. Wilson házában játszódik, kívül véletlenül szerűen is találkozhattunk a házban járkálva. Ugy látszik az úr szabaddéjében macskáidomítással és szalancukor dugdosással foglalkozik, mert ebből falálhatunk a legtöbbit a

pályán. A nagy pénzerméket gyűjtjük össze, ezekkel fizetünk elő a következő pályákra. A második pálya a parkban játszódik, ahol már Dennis kutyája is csatlakozik hozzánk egy rövid időre, mindenestre a töle kapott vörös kártyának nagy jelentősége lesz az életünkben. A szokásos coin gyűjtögetés, és kellemetlen ellenfeleink legyőzése után juthatunk át a következő pályára. A harmadik pálya a boylerek földjére vezet, csupa-csupa fémszörny között kell végigküzdenünk ezt a korántsem könnyű pályát. A negyedik pálya már egy kicsit jobban illik a programhoz, ugyanis a szennyvíz-csatornában folytathatjuk áldásos tevékenységünket. Természetesen itt sem hiányozhat a pályavégig, nagy ellenség, mely itt

egy hatalmas hal. Az utolsó és egyben a befejező pálya a fák közé invitál minket. Itt már a szokásos dolgokon kívül csak az a dolgunk, hogy ha már idáig eljutottunk, akkor túléljük a kalandot. Nagyszerű fegyvereink tárháza, melyet kezdetben csak a vízipisztoly és a csúzi képvisel, eddigre már valóságos arzenállá nőtt. Nem kíváncsi nagyon minősíteni a programot, inkább két szót írnek ide befejezésül: 1994?!? Gratulálunk!

Bea



DELAN

AGS 2000 11 22 11 54

ADVANTAGE TENNIS



Az Infogrames kiadványai közül elég jó hírre tett szert ez a program. Nem a grafikája, hanem a játékosok jól kidolgozott mozgása teitje élvezetessé a játékot. Nos, ő sem kerülhetett el a CD láz következményeit,



az ezüst korong elnyelte mindenestül. Jó szokás szerint most ismét elkezdhetnék sirnirni a CD-n tárolt adatok "hatalmas" mennyisége miatt, már csak azért, hogy legalább azt a nyúltarknyi területet be lehessen



sen tölteni a "nagyszerű" új CD ismeretisével, azonban azt javasolom, hogy inkább lapozzának egy kicsit az újság hátsó fertálya felé, ahol Masell és Charly ismerteti a legújabb CD-s alkotásokat, melyek legalább megérdemlik a CD-ROM jelzőt.

Bea



SOUNDBITS

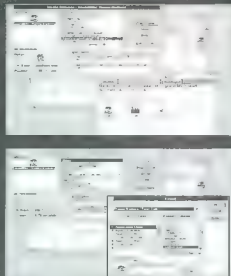
A Windows alkalmazások egyre nagyobb szételést hasítanak ki a PC-szek életéből. Nos, hogy ne csak a megszokott csipogó hangokat halljuk a Windows használatában, itt egy nagyszerű új találmány a SoundBits. A Hanna-Barbera rajzfilmstúdió termékei 1957 óta meghatározzák a rajzfilmvilágot, és most már mi is élvezhetjük kedvenceink hangjait. Néhány rajzfilm cím a választékból: Yogi Bear, The Flintstones, The Jetsons, Scooby-Doo.

A program bejelentkezésekor egy vezérlő tábla tűnik fel, mely gyakorlatilag arra szolgál, hogy a programhoz adott hangokat megtaláljuk hallgatni. A

középső nagy listából választ-hatjuk ki a hangot, minek hatására a bal alsó sarokban megjelenik a hangot, illetve beszédet mondó alak kis képe is. Ilyenkor a Description pont alatt egy rövid tájékoztató olvashatunk a hangról. Ez különösen ott jópofa, ahol egy komplett mondatról van szó, mert ilyenkor a program a szövegkörnyezetet is leírja. Mindezekon kívül még egyebeket is megteudhatunk az aktuális hangról, pl. a hosszát is. Ha ki-választottuk a nekünk szimpatikus hangot, akkor a Set Sound ikonra kattintva egy újabb tábla tűnik fel. Itt a különböző

tevékenységekhez (ablak minimalizálása, ablak bezárása), illetve a történetekhez (alarm) választhatjuk ki a már kikeresett effektet. Itt is van még egy utolsó lehetőségünk, hogy ellenőrizzük a beépítendő effektet mielőtt elmentjük a beállításokat.

Nagyon jópofa hangok és mondatok találhatók a programban a felsorolt rajzfilmekből, minden olyan jellemző hangot megtalálhatunk itt, mely az adott rajzfilm megnevezése közben megragadt bennünk. Nem volt rossz dolog a SoundBits-szel játszogatni egy kicsit, szeríniem megeri feltuningolni a Windowst vele, csak arra lennék kíváncsi, hogy mit szólna valaki, ha napi 8 óra keresztül hallaná mindig azt, hogy "Yabba-Dabba-Do!".



Egyébként a programot felkészítették a többnyelvű Sound kollektió kiszolgálására, így nagy valószínűséggel a közeljövőben újfajta hangokkal is találkozhatunk.

ALONE IN THE DARK



A CD-ROM-os játékok elszaporodásával elkerülhetetlen, hogy a régi szép kasszasikert hozó játékokat a forgalmazó cégek ismét megjelenessék az újfajta adathordozón. Nincs is semmi baj ilyenkor, mert például az Alone in the Dark esetében belátja az ember, hogy a második rész megjelenése tényleg szükségessé a kiadást. Azonban a szokásos probléma

itt is felmerül, ugyanis a CD-ROM-os verzió installer-e azzal kezd, hogy prózában feldolgozza a winchesterünkre a keményen 1.8 Mbyte-nyi információt, amit a CD tartalmaz. Ezek után már játszhatunk a játékkal, mely mindössze abban "különbözik" az eredetitől, hogy egy kis CD-s zene szól a játék alatt. Kétségtelen, hogy feldobja egy ki-

cseit a játékot, azonban nem ezt kéne megfizetni az "emberekkel". Szerencsére azért ez a CD tartogat egy kis meglepetést, ugyanis a Jack in the Ripper nevű kis programmal is találkozhatunk a CD-n, mely gyakorlatilag az Alone szerkesztőjével készült kis 2-3 szobás játékokcska.

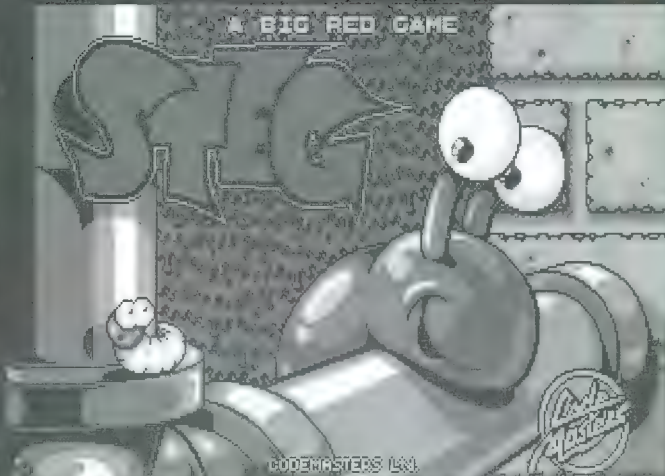
Bear

Steg the slug

A BIG RED GAME

It's Slime Time! Ezt fordíthatnánk többféleképpen is: pl. Eljött a nyálka ideje! Esetleg vegre trüfírozhatunk! Cupp! Cupp! Bórp! Blurp!... Megérkezett az új szuperhős, Steg, a meztelen csiga. Csúszás, sikamlós és rendkívül barátságos a Code Masters új bajnoka. No de ki is ő? - kérdezhet joggal a nyájas olvasó. Hát egy igazi szép zöld hajléktalan csiga, akinek őt kicsi Tyungunz-ra kell vigyáznia. Ezek a kis Tyungunz-ok - nevezzük ezentúl "porontyoknak" őket - ajándékos ehesek. Porontyok kis fehér pondrókat esznek, ha kapnak. Ugyanis ha nem kapnak, akkor aipatkolnak. Ha ügyes a csigánk, akkor sok pondrót juttat a porontyoknak, s akkor azok elégedett szunyókálása kezdődik. Ha mindeki szunyóál, akkor becsitettük a pályát.

Ez így roppant egyszerűnek tűnik. Igen ám, csak csigánk nem a mezőn folytatja ezeket az anyáskodó tevékenységeket, hanem egy roppant labirintusban, ahol minden csupa csapda és veszély. A pondrók pedig általában a porontyoktól legtávolabb eső zugban tanyáznak. Slug feladata a kiszállítani őket az alomhoz. Slug ehhez alapvető eszközként remek

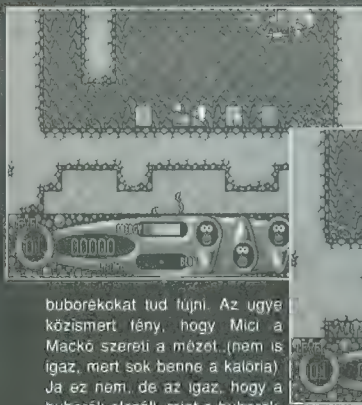


lolt másodosztályú szabócski almával, esetleg néhány Odase Heggerával vagy egy hervadt Begos Gumeniával. A fészerrellettel megáldott, paraszilakkal töltött almák még kis barátunk gyomrát is megáldják, így azok meggyasztása káros az egészségre.

Nézzük mik azok a dolgok, amelyek segítik feladatában.

1. Star Wars CM 3020/B típusú lépegető lábak. Trambulinok esetén ugrálni is lehet. Egyébként igen jól mutat egy csiga lábakon robogva.

4. Kérdőjel. (Teljesen standard normál kérdőjel v1.0) Nem volt kedvük a grafikusoknak újabb kis ikonokkal pósmörög, és ezért a maradék axtól az rejt.



buborékokat tud fújni. Az ügyes közismert tény, hogy Mici a Mackó szereti a mézet (nem is igaz, mert sok benne a kalória). Ja ez nem, de az igaz, hogy a buborék elszáll, mint a buborék.

S ha egy pondrót is rejt, akkor esetleg a porontyok is ehetnek kedvenc táplálékukból. Azonban az utat ventilátorok és tűskék nehezítik, vagy segítik. Slug mindent elkövet, hogy a csapdák az ő malimára hajtsák a buborékokat. Hogy a dolog végképp ne legyen egyszerű, időnként ő is megéhezik és mivel nincs az almariumban ennivaló, kénytelen beérni némi hul-

2. Génusz 1000C Rocketpack Hátra szerelhető rakéta hajlómű. Repülve gyorsabban közlekedhetünk. Vigyázva repülünk a podrók közelében, mert a tűzveszélyességi besorolásuk 3A+++!

3. Slug-3-Turbo-InterCooler v.3.2 Slug meghajtás fokozó. A sebességünket növeli x+1 idejéig.



* Slug nagyszerűen kihasználja a PC képességeit. Különösen aianlott a 386-os SVGA konfigurációk esetén. (Ha-ha-ha!) A játék tesztelésében aktív segítséget nyújtott Steg idomára, ezért külön köszönet illeti.

Steg kalandjait lejegyezte Shy



Igen, igen. Habár igaz, hogy nem valószínű, hogy a Commodore álma, a 100 CD játék karácsonyra, de az utóbbi időben meglepően felgyorsult a szerkesztőségbe érkezett játékok száma. Mindenkit vigasztaljon az a tény is, hogy egy játék kifejlesztése "cirka" egy-két, vagy rosszabb esetben akár öt év is lehet. Így nem meglepő, hogy a "speciálisan" CD³² készült játékok áradata késik. A meglévő játékokat írják át még CD-re, ezek általában zenében, hanghatásokban térnek el az 1200 vagy 500 elődeitől. Azt hiszem, azért senkit sem keserít el az, hogy már készülnek a csak CD³² játékok, az Ultimate Body Blows vagy a Rise Of The Robots személyeiért. Az a hír is járja, hogy a Day Of The Tentacle is elkészül - ami közludoművelés a legjobb kalandjátékok egyike: hajrá LucasArts! A játéktejesztők mind-mind pozitívan nyilatkoztak a géppel kapcsolatban - a játékeladások a legvadabb álmaikat váltja valóra. Ezt igazolja az is, hogy eddig "csak" 310.000 darabot adtak el, s Angliában ebből 70.000-et.

Dennis

Igen, jól látod kedves olvasó, ismét egy egyszerű filmes átirattal van dolgod. Dennis, ki mint tudjuk igen gonosz is tud lenni most nagyon jó lesz hozzánk, hogy csak ilyen kis területen fásztolja le a szürkeállományunkat. Szóval Dennist köszönjük meg az Ocean manager bácsijainak és nénieinek, ja és persze a programozóknak, persze ha ez egyáltalán egy programnak lehet nevezni. A sírás-rívás után nézzük mit is tud nekünk nyújtani a program. Semmi. (pont) A végtelenségig dicsért AGA-s programok egy újabb képviselője a program. Kinézetre úgy 3-4 évvel ezelőtti is gyártódhatott volna e nagyszerű alkotás. No, de lássuk a nagyszerű játékleírítást, hátha abban találunk egy kis vigaszt az átélt borzalmak után. Az első pálya Mr. Wilson házában játszódik, kivel találkozhatunk is véletlenszerűen a házban járkálva. Úgy látszik az úr szabadidejében macskaidomítással és szaloncukor dugdosással foglalkozik, mert ebből találhatunk a legtöbbet a pályán. A nagy pénzérméket gyűjtjük össze, ezekkel fizethetünk elő a következő pályákra. A második pálya a parkban játszódik, ahol már Dennis kuttyja is csatlakozik hozzánk egy rövid időre, mindenestre a tőle kapott vörös kártyának nagy jelentősége lesz az életünkben. A szokásos coin gyűjtögetés, és kellemetlen ellenfeleink legyőzése után juthatunk át a következő pályára. A harmadik pálya a boylerek földjére vezet, csupa-csupa fémszörny között kell végigküzdenünk ezt a korántsem könnyű pályát. A negyedik pálya már egy kicsit jobban illik a programhoz, ugyanis a szennyvízcsatornában folytathatjuk áldásos tevékenységünket. Természetesen itt sem hiányozhat a pályavégi nagy ellenség, mely itt egy hatalmas hal. Az utolsó és egyben a befejező pálya a fák közé invitál minket. Itt már a szokásos dolgokon kívül csak az a dolgunk, hogy ha már idáig eljutottunk, akkor túléljük a dolgot. Nagyszerű fegyvereink tárháza melyet kezdetben csak a vizipisztoly és a csúszli képviselt eddigre már valóságos arsenálá nőtt. Nem kívánom minősíteni a programot nagyon, inkább két szót írnek ide befejezésül: 1994?!? Gratulálunk!

- Csirke vagy - csikorogták a motorosgeperek.

- Mi van? - fordult hátra a sárga színű, pirosarajos főhős.

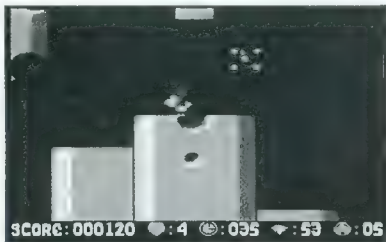
- Az, hogy gyáva csirke vagy - rohögtek az egerek. Erre főhősünk James Deant megszegyenítő hatalmas pófnal kente falhoz a nagyarcú eget.

- Szóval mi a gond?

- Csirke vagy! - mondta lemet, ezúttal kissé pőszén.

- Senki nem tanította meg neked, hogy ne csúfolódj Alfréd Csirkével, s főleg ne emlegesd a fagyaszott rokonait? - de ezt szinte már ordította, miközben izmos, pikkelysömörös lábával már a levegőbe lökte magát. A repülés csúcspontján 180 fokos fordulatot tett, s sálvíva zugett le a sarokban remegő egére.

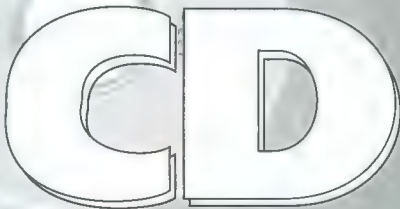
Az előző példázatot bizonyítja, hogy nem egészséges ujjat avagy karmot húzni a csirkével, így mi sem értékelhetjük 79 %-nál alacsonyabba a programot, annak ellenére, hogy a CD változatban csak a háttér lett szebb, s egy-két CD zene található pluszban rajta. Így hát aki szereti az aranyos, nem különösképpen mászkálós, de annál ugrálósabb játékokat, annak nosza, rajta!



Sensible Soccer

A Sensible Software legújabb sikere az óriási visszhangot kiváltó szenzációs Cannon Fodder. A Sensible cég a hírnevét a Sensible Soccerrel szilárdította meg egy életre, s így a CD³² változat sem volt kérdéses. A játék tényleg csúcs. Dino Dini Kick Off és Goal! focijátékai voltak a koránázatlan királyok, s ezt a királyságot csak a Sensible Soccer tudta megdönteni - sokan még most is vitáznak ki illet a trón. Mindenesetre a CD³² változat játéka közben azon vettem észre magamat, hogy izzad a tenyerem (nemcsak a joypad miatt) és breakdance-t járok, ha belöttem egy gólt. A játék rendkívül hangulatos, s CD hangok csak emelnek a színvonalon. A játék közben időnként bedudál a közönség, vagy az alapmoraj felerősödik egy-egy jobb kapurátmadást követően. Szóval az alaphangulat igazán szuper. Egy tipp kezdőknek - két játékos üzemmódot úgy lehet aktiválni, ha az országnevet kétszer választjuk ki. Szóval a James Pond mellett ez is egy kötelező beszerzés a gépdel.

A Krisalis új ötletet vitt a CD³² szoftverek kiadásába: már elkészült játékokat raktak CD³²-re, s mindezt 14.99 font viszonteladói áron! Így az Arabian Nights, ami nem egy olyan túl régi program, de viszonylag olcsón hozzáférhető. A játék egy az egyben az 500 változat.



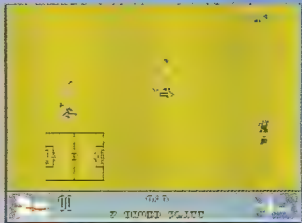
Zool

Azt hiszem, erről a proggyról már annyit írtunk, hogy a további karakterek leütése a billentyűzetten értelmetlen szöismétlés lenne csak. Három különbség a már szuperre sikeredett A1200 verzióval kapcsolatban: kellemetes kezdő és játékvégi animáció, egy extra rejtett szint, valamint a legjobb, a dinamikus, csúcs zene. Tömény élvezet!



John Barnes European Football

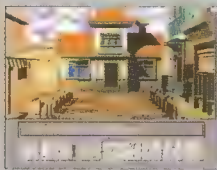
A John Barnes football messze gyengébb mint a Sensible Soccer, de az ára is alacsonyabb. Sokkal kevesebb nemzetiség közül választhatunk, és a hangeffektek sem a legjobbak. Habár a játékosaink nagyobbak mint a Sensible-ben, viszont az animáció is rosszabb. Habár a Sensible Soccer drágább, de miért vennél egy gyengébb játékot olcsón?



Labyrinth Of Time

Az Electronic Arts legelső CD³² játéka, amelyet a Terranova Development fejlesztett. Azt hiszem, ma ez az egyetlen olyan CD³² program, ami kizárólag CD-re készült. 3D grafikus programokat használtak a képi megjelenítéseknél, ami nemcsak gyönyörűre sikeredett, hanem mondhatni művészire is. Gyönyörű termek, sok tárgy vár a látogatókra, akik meg akarják fejteni a Maya piramis titkát. A játékhoz csodálatos, elvont zene is párosul, ami legalább 20 perc hosszú - s csak nehezen lehet megunni. A grafikai felbontás 640x512, 256 színben. Ilyen sok kép töltése sajnos egy kicsit lelassítja az amúgy - s gígászira sikeredett játékot. Most egy szakértői véleményt is hallhatunk a játékról. "Régóta foglalkozom 3D-s modellezéssel, így kíváncsi vagyok a CD-t a CD³²-be. A képek meglepően élethűek, kiváló a textúrák használata és a helyszínek berendezése (nézőpont, fények stb.). Igazi profi munka. Talán animációból többet is elbírt volna a tárolókapacitás. Ennyit a grafikáról. A zene valóban jó (Különösen az egyik, teljesen Rain-men hangzású). Fellundó a beszéd teljes hiánya, de a program így is csodálatos. A tárgyakat általában csak egyszer, egy helyszínen lehet használni. Nehezíti a játékot, hogy semmiféle segítséget nem kapunk a tárgyak használatáról, így csak hosszas bolyongás és kísérletezés után lesz sikerélményünk. (Kivételt képez a keyboard, amire rá van rajzolva a felhasználás helye, valamint egy felirat az egyik szobában az újságról és a szennyestől.) Vannak egyértelmű esetek is (papírír használata a nyomdagépen - újság (Revolver Spring City)). Dilemma a 25 centes felhasználása (4 helyen is használható, de mindenképpen a telefonnál használjuk! (Ezt egy olvasótól tudtam meg)). A sok hiábavaló mázskálás egy idő után kissé idegesítő lesz. (Ilyenkor jön az Overkill...) Az egyik úrhelyszínen van három színes kapcsoló. Itt figyeljük a hangot kapcsolgatás közben, mert erről tudjuk, hogyha valami történik. Az egyik variációban a bányában megjelenik egy ajtó, ennek már neki lehet lökni a csillét ... egy másik állásban pedig a metrókocsira zuhan egy hatalmas platform (itt akadhat el, ha valaki továbbjött és nem sajnál időt és borítékot, szépen megköszönöm ha feldobná a megoldást a GURU címére...). Az összkép a játékról igen kedvező, remélem lesz második része is."

MAD DOG JON



A Mindscape is belépett a CD³² arénába. Az A1200 kellemes akciójátékát az Overkillt, és egy régebbi divatjamúlt lövöldözős játékot is tartalmaz a CD, ami Lunar-C címen fut. Az Overkillről elég annyit mondani, hogy 93 %-ot kapott, de ezen a százalékon csak ronthat a CD³² változat, melynek lehetőségeit messze nem használja ki.



32

Seek & Destroy

Vad golyószórást ígér a Mindscape legújabb helikopteres játéka, amelyben kétféle küldetéstípusban vehetünk részt. Vagy szét kell lökni mindent, vagy meg kell menteni valakit, és közben szét kell lökni mindent. Az életék számain kívül a jobb felső sarokban lévő F=... kijelzőt sem árt figyelniünk, mivel az üzemanyagunkat időnként után kell töltenünk a pályákon, ha a kijelző mutatója a nullát közelíti. A bal alsó sarokban a pajzs kijelzése látható, a jobb alsó sarokban a fegyver és a maradék lövedékek száma található. Alul középen egy radar segít a tájékozódást, amely auto zoom módba van kapcsolva eredetileg. A sárga gomb megnyomása esetén kikapcsolhatjuk ezt az üzemmódot, és akkor a radar nem nyagít, ha ellenséges gép közelít. A zöld gombbal a térképünket nézhetjük meg. Már esett szó az utánpótlásokról is, ezeket a tárgyakat (Fuel, Shield) házak szétlövése után találhatjuk. Miután megjelent a felveendő tárgy, a kék gombbal leszállhatunk felvenni azt. A küldetések végén is menjünk vissza a bázisra, s le kell szállnunk a H mezőnkre. Fegyverek felvételekor elég csak a rakéták fölé szállni, nem kell a földre leszállni. A piros gomb a lövöldözésre szolgál. A jaypadon a hátsó két "gyorsörög" gomb a fegyverválasztást segíti. Vegyük most sorra a fegyvereket:

Chain Gun - végtelen számú lövedékkel rendelkezik. Egy játékos üzemmódban az ágyú előre-lő, két játékos esetén a második játékos irányíthatja az ágyú lövési irányát.

FFAR rakéták - levegő - föld és levegő levegő rakéták, amelyeknek nincs beépített hőkövetésük, így pontosan kell célozni velük.

Interceptor - levegő - levegő rakéták, hőkövetővel.

AGM - levegő - föld rakéták

Air Strike - légitámadást hívhatunk a kijelölt területre. Ilyenkor nem árt elhúznunk a csíkot, mivel az érkező repülő nem kis mennyiségű bombát szórnak a területre.

Napalm bombák - nem árt jól célozni, mielőtt ledobod..



REUNION

Nehéz dolgunk van most, amikor egy magyar fejlesztésű játékról kell írunk, amely mellesleg közel áll a szívünkhöz. 1992 nyarán kezdődött a fejlesztés, amelynek egyik gyümölcse, a PC változat napjainkban került ki az angol széküzletek polcaira. De miről is van szó?

2500 körül megalakul a Világbéke. Az Egyesült Nemzetek Szövetsége tartja fenn a nyugalmat az egész bolygón így a tudományos kutatómunka is fejlődik, hiszen az E.N.S.Z. kutatólaboratóriumai-ban a Föld legjobb kopányai dolgoznak egy teljesen új, forradalmi találmányon.

2565-ben találják a hat. a jövő generátorát, mellyel hatalmas távolságokat lehet áthidalni viszonylag rövid idő alatt. Pár év múlva felszerelik két űrhajót, az Explorer 1 és 2-t, melyek rövidesen útnak indulnak.

A kilövés után harminc évvel az Explorer 2 visszatér. Explorer 1 eltűnt. Sikeresen találtak lakható bolygót a galaxis távoli, de elérhető sarkában. Ismét útra készítik fel az űrhajót, amikor jól szervezett felkelés robban ki, melynek célja a jelenlegi kormány leváltása. Véres összetűzések és katonai acsarkodás következményeképpen, fellövik Explorer 2-t. Explorer 2 meghibásodik útja során, s a legénysége az úti cél elérése után csak a memóriákkal menekülhet meg a biztos pusztulástól. Egy új bolygón újra kezdődik a civilizáció. Új Föld a neve, ahol több mint 150 év után új vezetői választanak, kinek a sorsa, hogy visszajuttassa népét galaxisokon keresztül a szülőbolygójára, hogy újra egyesülhessenek a Föld népe.

A stratégia játékok között talán a méreteivel tűnik ki először a program, hiszen 21 megabyte grafikat, animációt takar. Az intro "csak" 11 perces... A játék elég bonyolult, amiben mindig történik valami, de ennek ellenére könnyen irányítható. Minden ikonvezérelt, vagy elég a képernyőre klickelni, hogy pl. új tanácsadókat bérelhessünk fel. Nem elég a fejlesztési irányokat meghatározni, a legyártandó űrhajókhoz és fegyverekhez ércekre is szük-

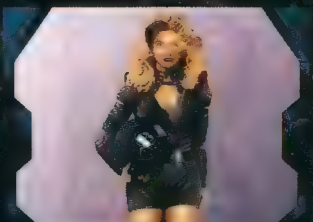
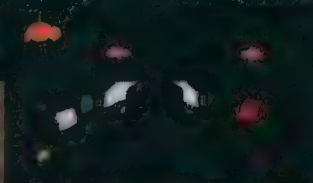
ségünk van. Ezen felül a kolóniáinkra is figyelni kell, hiszen ha az emberek között valami fertőzés üt fel a fejét, lázadás tör ki, ha nincs elég kórház, vagy gyógyszergyár. S valószínűleg nem vagy egyedül a végtelen űrben... Ezekből a példákban is kitűnik, hogy nem egy könnyű játékra van szó, de a Reunion még ennél is több! Az űrhajók után a bolygókra leszállva kell csatáznunk a földi egységeinkkel, ahol dűneszerelés irányíthatjuk a csapatot.

De elég a mi pozitív élményeinkből, lássuk hát, mit ír a külföldi sajtó!

PC Power - márciusi szám: "Egy kis kelet-európai csapat első játéka a Reunion, s úgy néz ki, hogy van mit tanítaniuk a nagy nyugati és amerikai cégeknek... A játék kivitelezése olyan jó, hogy nem árt ha a Lucasarts is felkapja a fejét..."

PC Home - márciusi szám: "A játék órákórát szórakoztatással teli, és a stratégia játékok között is kiemelkedik..."

PC Joker - márciusi szám: "Ez egy csúcsjáték, és CD-ből is, de el sem tudjuk képzelni, hogy milyen lehetne jobb! 85% Jókai Hí!"



Heimdall

A Core Design Heimdall c. játéka nagy visszhangot keltett az újságírók körében - egyedi, szuper grafika és poénos játékmenet jellemzi. Itt a második rész, ami áprilisban jelenik meg Amigarássuk a történetét:

Ragnarok ideje volt - az Ezerév ideje, amely Asgard istenei és Loki harcosai közt zajlik le.

A Ragnarok Idejét akkortól számítjuk, amikor Lokit kiűldözték Asgardból. Ezért bosszúból ellopta Thor, Odin és Frey fegyvereit. Heimdall pedig, aki a szivárvány híd őre volt, feláldozta a halhatatlanságát, hogy az emberek közé vegyülhesen, a földön járhasson s megtalálja az ellopott fegyvereket. Küldetésében sikerrel járt, és visszakapta istenségét - természetesen kivívva ezzel Loki haragját.

Kétszáz év telt el. Midgardban, az emberek földjén és Utgardban a dwarfoz és elfek birodalmában Loki harcosai, a Hakrats fosztogatták a vidéket - egyre erősödvé. Asgardban az Istenek meglepődtek. Ők nem avatkozhattak be a csatákba, de Lokira nem vonatkoztak az Istenek korlátai-kegyvesztett mivoltában ő járhatott a földön, bár az Istenek sosem látták, még a csapataival sem. A másik érdekesség, hogy egy falu is leégett úgy, hogy egy harcost sem láttak a közelében. Odin, minden Istenek atyja összehívta a fiait, hogy megtárgyalják az új helyzetet. Hamar kiderült, hogy Loki seregeit visszaverni nem elegendő, hiszen azzal csak annyit érhetnek el, hogy Loki előbb utóbb ismét borsot tör az orruk alá. Mivel isteni mivoltának sok jellemzőjét elvesztette, de még mindig halhatatlan volt, így nem olyan egyszerű a föld színéről eltüntetni. Mivel Yggdrasil világának mind a négy részét (Asgardot, Midgardot, Utgardot és Niflhelmet) Odin alkotta, s ezek a világok most is alakulóban vannak, Odin nemrég talált egy furcsa helyet, ahonnan portálok nyíltak a világok különböző pontjaira.

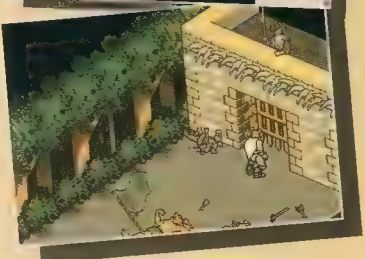
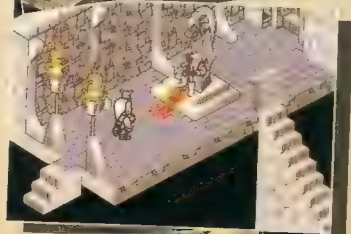
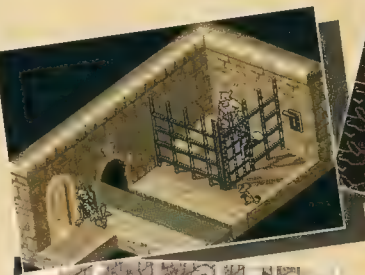
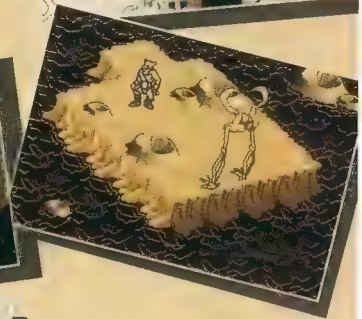
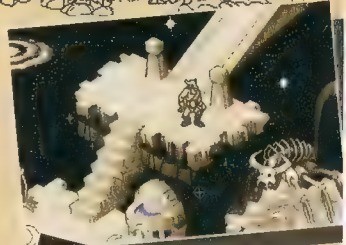
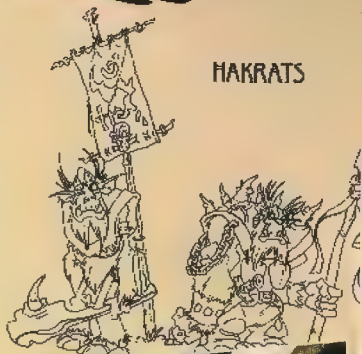
Odin rájött, hogy bizonyos portálokon csak akkor mehet át, ha a megfelelő talizmánt használja az ajtónál. Az első ilyen kísérleteknek talált egy másik, furcsa világot, ahonnan egy másik talizmánt kapott ajándékba. Innen visszatelepeltődött, s kiderült, hogy a kapott ajándék megdermeszti az isteneket is, ha viselik azt. Odin erre szétverte négy darabra a talizmánt és leszórta Asgardból a világokra. Ha valaki ezt a talizmánt megszerezni, és csapdába csalná Lokit, meg lehetne dermeszteni vele.

A szétvert darabok biztosan egy-egy Ro'Geld közelébe kerültek, amik mágikus pontok a földeken. Több van belőlük, de nehéz őket megtalálni, mivel könnyen beolvadnak a világba. A mágiahasználók mágijára is felerősödik ezeken a pontokon.

Először Baldurt küldték az Istenek a világra, akit Loki lemészárolt az első Ro'Geld környékén. Másodiknak Odint válsztották a küldetésre, aki több tapasztalattal rendelkezett az anyagi világban. Heimdall újra emberré lett...

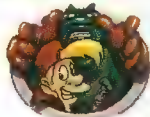
Masell

MAKRATS



ASHOK





Bubba and Stix

Last Ninja és Rick Dangerous rajongók örvendtek! Végre valahára megjött az a játék, mely biztosan a ti kedvenceitek is lesz. A Bubba és Stix, melyet a Core Design adott ki, rendkívül szerencsésen ötvözi az előbb említett két program játékmoténak jó tulajdonságait, s mindezt úgy teszi, hogy ön maga teljesen új és egyedi maradjon.

A kerettörténet szerint Bubba úrhajójával kényszerleszállást talál végre egy idegen faj bolygóján, ahol azonban elszakított tulajdonától. Hogy visszatérhessen a Földre, 5 szinten kell keresztülküzdenie magát. A történet az erdőben kezdődik, ahol Bubba egy meglehetősen értelmes fadarab képében talál magának barátot. Ez a kis bot, Stix, egészen a játék végéig elkülöníthetetlen társa lesz főhősnünk.

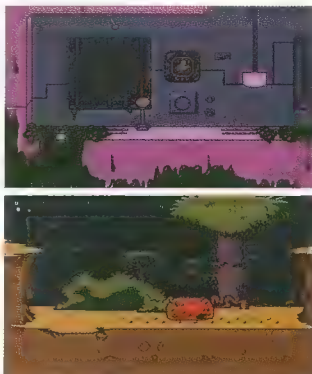
Az erdőt meglepően gonosz és növényzet lakja. Fák, melyek figyelnek vagy esetleg követnek bennünket ha elfordulunk tőlük, bokrok, melyek a levegőbe ugorva nagyot harapnak belénk. A játéknak itt még alapvetően platform jellege van, azonban bevezető jelleggel egy-két gondolkodtató feladatot is akad. Ezek egyáltalán nem nehezek, ezért itt talán nem vesztgetném a helyet a megoldásra. Az erdőt elhagyva Bubba egy épületbe érkezik. Ez a pálya már mélyvíz, meglepően nehéz. Teljesítenie, hogy a játékosok nagy része itt akad el, ennek közlöm a megoldását.

Első lépésként a bottal üssük le a földön található hordó tetejét. Menjünk balra és az útközben található két kapcsolót kapcsoljuk át. Az elinduló liften menjünk fel a a fenti található karrt is billentsük át. Menjünk vissza a hordóhoz, melynek tartalmát ekkorra már minden bizonylani tág szemekkel figyelni egy furcsa piros lény. Keverjük meg a hordóban látható kotyvalékokat, majd a lényt használva ugrodásként, ugorjunk fel a liftre. Mielőtt a lift elérné a jobb oldali holtponthoz, ugorjunk el róla és billentsük át a mennyezetre rögzített kapcsolót. Menjünk jobbra míg el nem érjük a teleportot, majd a karrt megdobva távozzunk a második emeletre. Ezen a szinten jobbra ajtókat láthatunk, ám

egyelőre még mind zárva van. Ahhoz, hogy ezeket kinyissuk, meg kell találnunk a falitáblán jelölt összes kapcsolót. Ennek érdekében induljunk el balra, s szedjük elő a tejesüveget. Az üveggel együtt menjünk vissza a teleporthoz, s irány a negyedik. Menjünk jobbra, majd az üveget vezessük a pálya jobb szélén található lény elé. Az elkapja, majd nagy hirtelen megissza a tejet, s egy nagyszerű dobantóvá alakul át. Menjünk balra fel, s már meg is van az első kapcsoló. Teleportáljunk a harmadik szintre, majd menjünk jobbra, egészen a labdáig. A labdát ügessük el balra, vissza a teleporthoz.

Ahhoz, hogy a következő mondatban leírtakat meg tudjuk valósítani, sok-sok gyakorlás szükséges, de semmi se adja fel! Teleportáljunk a labdával együtt az első szintre, majd ott menjünk jobbra. A szint jobb szélén található egy kapcsoló, melynek csak úgy tudunk átkapcsolni, ha az egyik arra mászkáló lényt a bot segítségével feljuttatjuk a plafonra. Ezek után vissza balra, s a nagy lyukon a labda segítségével balra fel. Itt a bottal átrobba az elektromos padló felett kapcsoljuk át a karrt, majd az érkező liften menjünk jobbra, a a található a második ajtó nyitja. A labdával menjünk a másodikra, induljunk balra s a labda segítségével ugorjunk jobbra fel a lyukon. Szabadítsuk ki a nagy piros vigyort, majd vele együtt teleportáljunk a harmadikra. Menjünk folyamatosan balra, majd a szint szélén a vigyort állítsuk az elektromos padló fölé, s üssük meg a bottal. Vigyori bánatosan lehuppan a földre, mi meg a hátán keresztül fel tudunk ugrálni a következő nyitáshoz. Ha ez is megvan, menjünk vissza a másodikra, s most a vigyori születési helyével szemközti található padlóra menjünk, ahol elő tudunk szedni egy gömböt. A gömböt Bubba letérdelve és a bottal megütve tudja odébbrugtatni. Vigyük a gömböt a negyedik szintre, s gurítsuk el egészen addig a zöld valamit, amely eddig az istennek se volt hajlandó félrelátni az útból. Most ez a kicsi piros gömb gyorsan megcsúsz majd a nagy zöldet, induljunk tovább. A

hordó tetejét üssük le, tartalmát keverjük meg. Ennek hatására elindul egy zöld buborék, mely fent átkapcsol egy kap-



csolót. Az így beinduló ventilátor a következő buborékok már egy eddig elérhetetlen platform felé sodorja, remélhetőleg úgy, hogy már mi is ott állunk a tetején. Innen jobbra, s már meg is van az utolsó ajtó kulcsa.

Hát, röviden ennyi lenne a pálya megoldása. A dolog egyre nehezedik, ugyanis a következő szint egy vulkánban játszódik, ahol már nagyon könnyű lesz fizikai sérüléseket is szenvedni. Innen egy nagyon szellemesen megoldott bónuszpályára érkezünk, majd pedig alkalmunk lesz úszótudásunkat kamatoztatni a negyedikben. Itt ismét csak csodálni lehet azt a nagyszerű munkát, amit a grafikus végzett. Az ötödik és egyben az utolsó pálya szintén egy épületben játszódik, s itt mindent beleadtak. Már az első logikai feladványba majd beleőrültem, pedig utólag rendkívül egyszerű. Mint már említettem, a program tervezői fantasztikus munkát végeztek. Más ennyi ötletet és humort öt játékban használni fel, már ha telex rá szellemileg. Nálam egy hatalmas jelesre vizsgázott ez az üdítő színlát a gigászi, ám teljesen lélekeltelen CD-ROM megalománia közepén.

Prunoki

U.i.: A program készítői szerint minden feladat megoldható úgy, hogy se Bubbának, se Stixnek nem okozunk semmilyen sérülést. Sok szerencsét!



[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

ARCHON ULTRA

Kezdetben vala a nagy semmi. A semmiből alakult ki lassan világunk, mely világ már ósidóktól fogva a sötét és a világos oldal párharcának színtere. Az évszázadok során sem változott meg a két oldal, örök csatát vívnak a fennmaradásért, egymás legyőzésének reményében. Ez tulajdonképpen egy harci játék, mely jól egyesíti a stratégiát és a taktikát, a mágiát és a nyers erőt. A harcban minkét oldal legjobbjai vesznek részt, harcosok és gölemek küzdenek váltakozva a sárkányok, trollok és egyéb förtelmes teremtmények ellen. Nos igen, itt az Archon Ultra, minden idők egyik legjobb táblás játéka.

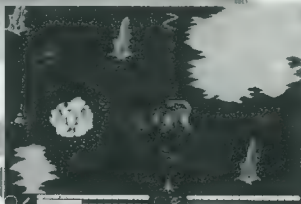
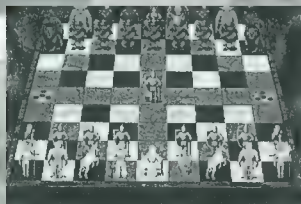
A program története igen messzire nyúlik vissza, szinte minden létező géptípusra megírták már, és kevés öreg számítógépes van, akinek semmit nem mond az Archon név. A US Gold jövőtől most egy új verzióval ismerkedhetünk meg, mely természetesen szabályaiban egyáltalán nem tér el a dicső ősektől, azonban elég egy pillantást vetnünk a képernyőre, hogy megbizonyosodjunk róla, bizony 1994-et írunk. A játékot nemcsak nagy vonalakban fogom ismertetni, hanem elég mélyen boncolgatom majd azok kedvéért, akik nem ismerik ezt a nagyszerű játékot.

A játék alapvetően kétfajta területen játszódik. A első fajta egy sakktábla-szerű valami, melyen a figuráink állnak. A figurák részletes ismertetését majd a cikk végén találhatjátok meg. Többfajta kockát is találhatunk a táblán. Természetesen a fehér és a fekete területek alkotják a többségét a kockáknak. Ezekről annyit érdemes tudnunk, hogy ha azonos színű karakter áll rajta, akkor ennek energiája megnőnek, míg ellenkező színén rosszabb

eséllyel indul karakterünk. A harmadik nagy típus a mutáló mezők, melyek a következő sorrendben változtatják a színüket: fekete - sötét - kicsit sötét - semleges - kicsit világos - világos - fehér. A színváltás természetesen folyamatos, így na elérni a fehér szint, akkor visszafelé kezd el haladni. A mutáns mezők ezen tulajdonsága miatt előnyöket és hátrányokat is rejtenek magukban, igyekezzünk minél kevesebbet tartózkodni rajtuk. A negyedik fajta az öt erő pont képviseli, mely pontokat piros pulzáló jelek szimbolizálnak. Az erő pontok védeve vannak a mágia hatásai ellen. Ha mind az öt erő pontot birtokoljuk, akkor a fentebb írtak számától függetlenül megnyertük a játékot, persze minél több pont a miénk, annál könnyebb dolgunk van. A tábla erő pontja csak időnként működőképesek, ha nem működnek, akkor értelemszerűen a kocka színe az érvényes. A figurák mozgása nagyon egyszerűen történik, ki kell választanunk a nyilacskával a mozgatandó figurát, majd ki kell jelölnünk a célterületet. Ha mégsem avval a figurával óhajtunk lépni, akkor kattintsunk ismét a kiválasztott kockára, és máris újat választhattunk. Háromfajta módon mozoghatnak figuráink attól függően, hogy milyen adottságaik vannak. A legrozszaibb haladási mód a földi közlekedés, mely a legkorlátozottabb mód, mivel a foglalt mezőkön természetesen nem lehet átlépni. Ráadásul szegény figuránk nem léphet átlovasan, így mozgása igen korlátozott. A második mozgási mód a repülés, melyet igen sok ronda teremtménnyel tapasztalhatunk. A repülés már egy kicsit jobb mint a gyaloglás, ugyanis itt már átrepülhetünk a kollegák feje fölött, valamint itt már nem akadály az átlovasan való haladás. Az utol-

só és egyben a legfejlettebb haladási mód a teleportálás, melyet kizárólag a varázslók tudnak végrehajtani. Itt már abszolúte semmiféle korlátba nem ütközünk, hatalmas ugrásokkal lépkedhetünk a táblán. A játék, csakúgy mint a sakkbán, váltott lépésekből áll, a játékosok felváltva léphetnek egyet. A figuráinkat bármelyik mezőre elküldhetjük, ha azonban ez a mező foglalt, akkor csatára kerül sor a két figura között. A csata a másik főképernyőn, a csatamezőn játszódik.

A csatamezőn karaktereinket szintén 3D-s megjelenítés segítségével láthatjuk. A csata a valós időben játszódik, a jóval vagy a kurzor gombokkal irányíthatjuk figuráinkat. Kétféle fegyverrel, vagy funkcióval rendelkezik minden teremtményünk a harcok során, mely fegyvereket a két tűzgombbal tudjuk aktivizálni. Az elsődleges fegyvereket a prózálok képviselik, míg a másodlagos általában valami extrát jelent, általában itt lehet varázsolni, illetve néhány nagyon cseses dolgot művelni. Háromfajta támadó fegyver típus létezik a játékban. Az első kategóriát a kézfegyverek képviselik, melyek csak a viselőjük közvetlen közelében hatásosak, kicsi a hatótávolságuk. A második típust az egyenes vonalban repülő "kikerülhető" fegyverek jelentik, melyek irányát az ellővés pillanatában tudjuk befolyásolni. A harmadik típus a legérdekesebb, ezeket csak speciális esetekben használhatjuk néhány teremtménnyel. Ilyen például a főnix kedves kis lángocskája, mely egy területre hat, és hatása igen jól szemlélteti ennek a típusnak az előnyeit. A harc igen változatos dolog a játékban, általánosságban azt lehet mondani, hogy ne álljunk meg egy pillanatra sem és ha egy





mód van rá, akkor ne engedjük a közelünkbe az ellenfelet. A csata színterét alapvetően befolyásolja, hogy milyen színű kockán is állunk amikor a randevú létrejön. A világos beütésű kockák alapvetően kellemes tájat eredményeznek (fű, fa és tiszta víz), míg a sötét beállítottságú kockák kellemetlenebb környezetet varázsolnak élénk (vulkáni sziklák, lávafolyások és látványok). Értelemszerűen a tiszta víz nem nagyon árthat karaktereinknek, azonban a kocka színének sötéttedésével összhangban a zöld mocsár és a lávátó már nem igazán kellemes az egészségünknek. A magasabb tereptárgyaknak kétfajta formája létezik a játékban, az egyik fajtát arról lehet felismerni, hogy ha egy pusztító tűzáram éri, akkor semmi baja sem történik (ilyen például a monolit) és más nagyobb szikla formáció, míg a másik fajtánál a tereptárgy egy könnyed sóhajattal porrá omlik. Természetesen ez utóbbi is némi védelmet tud nyújtani, azonban ezt csak egyszer lehet kihasználni. A képvány aláán láthatuk te-

reményeink erejét egy csikkal ábrázolva. Ha a csik elfogy, akkor sajnos búcsút mondhatunk a kedvenc kis figuráknak. Minden fegyverünk csak bizonyos ideig feltöltődés után használható (ez az idő a fegyver bonyolultságával és hatékonyságával egyenes arányban áll). A kép alján láthatjuk a rendelkezésre álló fegyvereinket, természetesen az üres karika azt jelzi, hogy vagy ideiglenesen, vagy teljesen elhasználtuk a fegyvert.

A varázslatokról: alapállapotban mindegyik varázslatból egy áll a rendelkezésünkre. A sötét és a világos oldal varázslói ha használni akarják a varázslatokat, akkor egy kis listából kell kiválasztanunk a kért varázslatot. Ne felejtjük el az erőpontok hasznos hatását sem!

A teleportálásról: nagyon hasznos dolog, mivel így bármekkora távolságot be tudunk járni egy menetben belül. Természetesen korlátozások is vannak a teleportálással kapcsolatban. Nem ugorhatunk

leportálhatunk.

Gyógyítás (Heal): nagyon hasznos varázslat, segítségével a figurákba lehet egy kis életerőt lehelni (az erő pont kivételével).

Időcsere (Shift Time): egy érdekes vá-
rázslat, mely egyrészt a körkörösén forgó
színek forgási irányát befolyásolja, más-
részt a fix színekre is hatással van.

Csere (Exchange): a varázslat kicserél két figurát a táblán.

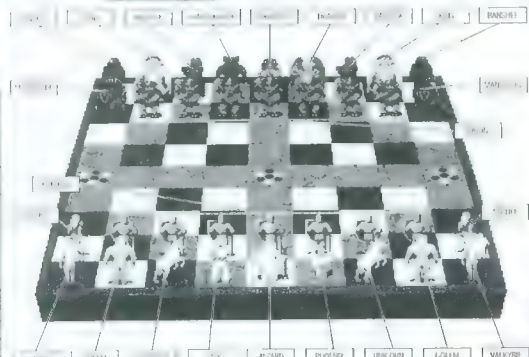
Summon Elemental: az ősi elemek megidézése, négy fajta létezik belőle. A varázslat hatására egy időleges szellem alakul ki, amivel ugyanúgy játszhatunk mint a rendes figuráinkkal.

Revive: a varázslat visszaállítja a teljes energiáját a táblán lévő figuráinknak.

Imprison: egy figurára tudunk varázslatot bocsátani és ezután ez a figura nem tud mozogni tovább, sőt a csatamezőn sem fog mozogni. Még egy fontos dolgot nem árt ha tudunk ezzel kapcsolatban. A má-
 quosok ilvenkor varázsolni sem tudnak!

A játék menetéről és a lehetőségekről úgy érzem már eleget írtam. Következzék most befejezésül egy kis tipp-, és ötletthalmaz a játékhöz:

- maradjunk a saját színünkön, vagy csak rövid ideig használjuk az ellenkező színt
- biztosítsunk szabad területet a mozgások szabad elvégzéséhez, csak így érhetünk el jó eredményt
- frontjainkat minél előbb nyissuk meg, ezáltal is növekszik a mozgásszabadságunk és az erőnk
- védelmezzük a mácusunkat jól, mert az





ő ereje is elfogy előbb-utóbb

- a teleport nagyon hasznos lehet sok esetben, például menekülésre is használható
- ha a fekete oldallal játszunk, akkor a Shapeshifter életerejét mindig tartjuk a maximumon
- ne feledkezzünk meg az idő múlásáról és a táblán bekövetkező változásokról
- a veszélyeztetett figuráink nagyon hálásak lesznek nekünk, ha bevetjük az Exchange varázslatot
- használjuk ki az átlós irányt a harmadzson, néhány ellenfelünket ezzel igencsak meglephetjük
- gondolkozzunk 3D-ben, az ellenségeink

nemcsak a talajon közlekednek

- üssünk egy jó nagyot és máris szaladjunk arrébb, ne próbáljunk több találatot bevinni egyszerre
- repülő ellenség esetén a lövedékünk irányát irányítsuk az ellenfél árnyéka felé és az eredmény nem marad el
- a sarkokban ejtsük esapadba az ellenfeleinket.

Bear™



A fehér oldal:

	Száma	Táblás mozgás	Harci mozg.	Fegyver1	Támadási típus	Fegyver2	Támadási típus	Erősség	Élettartam
Wizard	1	teleport 3	lépés	naplabda	különböző löv.	teleportálás		spec. mozgások	közepes
Genie	1	repülés 4	lebegés	bolide	irányított löv.	átalakulás		spec. mozgások	hosszú
Phoenix	1	repülés 5	repülés	tűzlabda	területi hatású	tűzfolyam	önirányító lövedék		hosszú
Unicorn	2	lépés 4	lépés	energia vessző	különböző löv.	ugrás		spec. mozgások	közepes
Golem	2	lépés 3	lépés	sziklák	robbanólöv.	sebezhetetlenség	védekezés		hosszú
Valkyrie	2	repülés 3	lebegés	mág lándzsa	irányított lövedék		fényesség	védelmi lövedék	közepes
Archer	2	lépés 3	lépés	nyíl	lövedék	mágikus nyíl	önirányító löv.		rövid
Knight	7	lépés 3	lépés	kard	kézifegyver	pajzs	védekező		rövid

A fekete oldal:

	Száma	Táblás mozgás	Harci mozg.	Fegyver1	Támadási típus	Fegyver2	Támadási típus	Erősség	Élettartam
Sorceress	1	teleport 3	lépés	villám	irányított löv.	teleportálás		spec. mozgások	közepes
Dragon	1	repülés 4	repülés	tűz	különböző löv.	gáz felhő	lövedék		hosszú
Shapeshifter	1	repülés 5	változó	változó	változó		változó		speciális
Basilisk	2	lépés 3	lépés	paralizálás	lövedék	mérg. lélegzet	lövedék		rövid
Troll	2	lépés 3	lépés	kövek	lövedék	lökéshullám	területi hatású		hosszú
Banshee	2	repülés 3	lebegés	jajgatás	területi hatású	koponyák	önirányító lövedék		közepes
Manticore	2	lépés 3	lépés	farkcsapás	lövedécsomó	ordítás	rövid hatótáv. eff.		közepes
Goblin	7	lépés 3	lépés	ütés	kézifegyver	guggolás	védekező		rövid

Varázslatok:

	Száma	Táblás mozgás	Harci mozg.	Fegyver1	Támadási típus	Fegyver2	Támadási típus	Erősség	Élettartam
Earth	1	speciális	lépés	görgő kövek	spec. lövedék	féltárgyítás robb.	területi hatású		hosszú
Air	1	speciális	lebegés	tornádó	spec. lövedék	féltárgyítás robb.	területi hatású		közepes
Fire	1	speciális	lebegés	tűzlabda	spec. lövedék	féltárgyítás robb.	területi hatású		közepes
Water	1	speciális	lebegés	szökőkút	spec. lövedék	féltárgyítás robb.	területi hatású		hosszú

Mivel Jim Walls a TSUNAMI-hoz jávozt, valakinek folytatnia kellett a sikeres sorozatot. Ez a valaki Daryl F. Gates lett. Róla illik tudni, hogy 43 év szolgálat után, mint Los Angeles-i rendőrnök nagyla ott a pályát, és olyan ügyben

tartóából a helyszínelő felszerelést. Nézzük meg a holttestet. Bob Hickman jó barátunk, és mellesleg beépített ember is volt. Jegyeztetjük le, hogy egy cigarettát találtunk mellette, és azt is, hogy hol találtuk a hullát. Vegyük ki a helyszínelő fel-

de most epp nincs bent. Majd visszahív. A számlalógepbe írjuk be I.D.-nek a jelenyünk számát (612), lejzónak azt a szót, amil a fényképen látunk (gunner). Valasszuk a "Gang Information"-t, majd ott a "Rude Boys Get Bail"-t (RBGB).

Megtudjuk, hogy ez egy agresszív banda, a vezetőjük neve Ragtöpp Spifi, de ez álnév. Fegyvercsempész és gyilkosság miatt keresik. Lepünk ki. Menjünk le a bejáró előtti haliba, és vegyünk egy csokit az automatóból. Menjünk ki az épületről. A TV vár ott bennünket. Mindenféle hülye kérdéseket tesz fel nekünk a nő, de ezekre hivatalból nem válaszolhatunk. Lökjük felre, és menjünk dél-L.A.-be. Nos ennek a kis incidensnek is meg lesz a sajátján az eredménye. Menjünk be azon az úton hátra, ahol a gyilkosság történt. Vizsgáljuk meg a falat. Golyónyomok vannak benne, és ugyanaz a graffili látható, mint ott, ahol Hickmant megölték. Ezt jegyezzük le, majd a helyszínelő felszerelésből vegyük elő kis kést. És lazítsuk meg a golyót. Tegyük egy bizonyítékos zacskóba. Nézzük meg a dobozokat, de semmi sem maradt ott. Menjünk ki az ajtón. Két srác áll ott. Mindkettőnek mutatkozzunk be, de semmi különbsét nem tudnak (vagy nem akarnak tudni). Jegyezzük le a címüket. Mutassuk meg nekik a képet is, de no effect. Menjünk a Rainbow Cafe-hoz, de nem tudunk bemenni, mert a tulaj szerint a zsaruk nem igazán pezdolnak fel az üzletmenettel. Menjünk tovább. A fejkendőnek (akivel este is beszélünk), mutassuk meg az igazolványunkat, és beszéljünk vele. Semmi különös. Adjunk neki pénzt (2x), még mindig semmi. A képet nem igazán ismeri fel, mert homályosak előtte a szavak. Menjünk be a boltba, és mutassuk meg a nőnek az igazolványunkat. A TV-ben epp most mutatják a reggeli kis incidenst. Nem igazán nagy a sikerünk. Beszéljünk a nővel, aki persze semmi különbsét nem tud. Mutassuk meg neki a fényképet, mire felismeri Bobot, mint a Rainbow Cafe szakácsát. Jegyezzük le. Vegyünk egy almát és egy doboz teagasztól (fizetni is

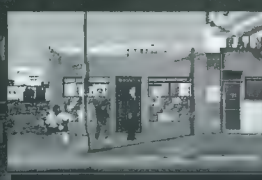
nyomozott, mint pl. a híres hírhedt Manson-gyilkosságok. Új a szerző, tehát új lesz a főszereplő is, John Carey. A cím is új, hiszen nem Police Quest 4, hanem PQ: Open Season. Ebből is látszik, hogy a továbbiakban a PQ cím marad, csak az alcím változik. Na ennyit a bevezetőről. Nézzük a játékokat.

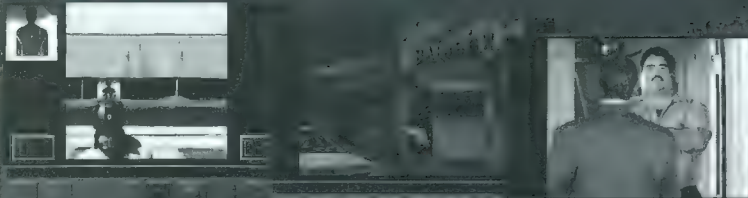
Hétió

Kora reggel egy Dél-L.A.-i városrészben egy rendőrszűtet találtak, akit brutálisan meggyilkoltak. A főnök minket biz meg az nyomozással. A helyszínrre érkezvén néhány lakost, ill. rendőroket találunk ott. Beszéljünk a piros fejkendős muki-val, nem tud semmit. Azért írjuk fel a nevét és címét. Sajnos a fehér pólós sem tud túl sokat, de azért neki is írjuk fel a nevét és címét, nem tudhatni ki mikor tud majd a nyomozás során segíteni. Beszéljünk Woodburyvel, mire az átadja a nyomozati naplót. Beszéljünk a tarsi-val, akivel megtalálták a hullát, de nem tud semmi érdekeseit mondani. Beszéljünk Sammel, a halottkémmel. Nem tudja még a halál biztos okát, de az tibi, hogy az áldozat egyik ujjá hiányzik (ezt észrevenni, ehhez diploma kell). Vegyük ki a kocsinkat, és csomag-

szerelésből a kretát és rajzoljuk körbe vele a digit, majd a holttestet. Szóljunk Chesternek, hogy lefényképezheti a holttestet. Nyissuk ki a szemetes konténert egy fiatal fiú holttesté van benne. Jegyezzük le, hogy hol találtuk, majd szóljunk Samnek, hogy hívjon még egy mentőt. Szóljunk Woodburynek, hogy kutassak át a területet és kérdezősködjének egy elűnt fiatal fiú után. A másik rendőrnök szólunk, hogy nézesse át a nyilvántartást egy 6-7 év körüli elűnt fiú után kutatva. Chesternek szólunk, hogy lefényképezheti a tetemet. A falon van egy graffili, tapogassuk meg. Még friss, jegyezzük le az ábrát, majd szóljunk Chesternek, hogy ezt is fényképezze le. Itt be is fejeztük. Reggel rögtön behívat minket a hadnagy Elmondja, hogy a fiatal fiút Bobby Washingtonnak hívták, meg, hogy legyünk nagyon ügyesek, mert lehet, hogy volt valami Hickman túle mögött. Menjünk ki. Rögton le is ülünk az asztalunkhoz. A fiókból vegyük ki egy 3.14-es nyomtatványt és a fényképet. Van még egy üzenet Block hadnagytól, szerdán jelenjünk meg az akadémián, mert a múlt havi lövésztünk eredménye nagyon gyenge volt. Beszéljünk a társunkkal, de sajnos semmi érdemlegeset nem tud mondani. A fényképen van egy szám. Hívjuk fel. Vagy a hadnagy száma,

POLICE QUEST 4



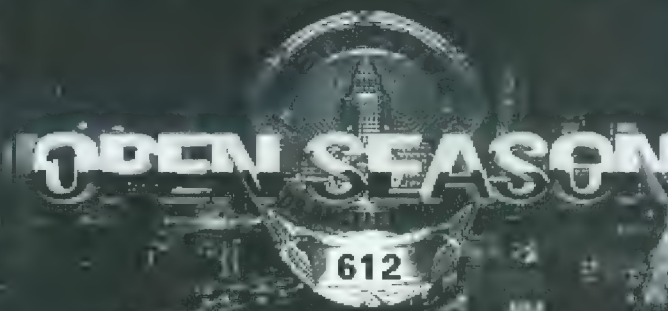


kell). Menjünk a kocsinkhoz, majd ott is lefelé a piros kérés mentén. Egy kislány ül az utcán. Mutassuk meg neki az igazolványunkat, és beszéljünk vele. Bobby testvére, és itt lakik egy sarokra. Adjuk oda neki az almat, és menjünk tovább. Egy nő ül egy ház lépcsőjén. Mutassuk meg az igazolványunkat, majd beszéljünk vele, O Bobby anyja. Megkérdezzük tőle, hogy mond-e neki valamit a Ragtopp Spilt név, mert valószínűleg köze lehet Bobby meggyilkolásához. Ő elmondja, hogy az ennek a Spiffnek az igazi neve Raymond Jones. Bobbyról elmondja, hogy nagyon rendes fiú volt, és tegnap este epp baseballozni indult. Az itteni bandákról nem tud semmit. Menjünk a hullaházba. Mutassuk meg Sherrynek a jelenvényünket, majd menjünk be Nobleshez. Kérdezzük meg minden a fiúról és Hickmanról. A gyereket lemeszarolták. Több lőtt seb van a testén. Hickmant meg is kínozták. A szemét beragasztották, mertget feckendeztek a testébe, egy újat levágták... Jegyezzük le mindent, majd menjünk ki innen. Az előtérbe vegyük fel az asztalról a két hullá személyes tárgyait, majd menjünk Hickmanekhoz. Adjuk oda Katherine-nek Bob személyes dolgait, mire kapunk tőle egy golyóálló mellényt. Beszéljünk vele Bobról, de nem sokáig bírja-cérnával és felrohan. Beszéljünk Valerie-vel. Megtudjuk, hogy a születésnapja este azon veszekedett, hogy az apja otthon is csak a munkájával foglalkozik, és a cuccait mindig a szekrénybe teszi. Nézzük be a szekrénybe. Az egyik kabát zsebében egy doboz gyógyszer van. Menjünk innen a rendőrákadémiára. Töltsünk ki egy 13.5.1-es formulát, majd írassuk ki a töltényeket, és vegyük el a fűvédőt. Lődözzünk egyet-kettőt ki merrelát, majd menjünk vissza Hickmanekhez. Beszéljünk Katherine-nel. Megtudjuk, hogy Bob gyógyszerre, alkoholt ivott, másképp nem bírta elviselni a munkáját adó nehézségeket. Nem bírta nézni, ahogy gyerekek és családok jessznek a bandaháborúk áldozatai. Nem tudott pártatlan maradni. Menjünk dél-L.A.-be, Washingtonkhoz, és adjuk oda Bobby anyjának Bobby személyes dolgait. Beszéljünk La-Sondrával, mire elmondja, hogy egy piros ruhás nő látott a nap, este cigizni, ott ahol Bobot megölték. Menjünk vissza a

rendőrségre. A bejáratnál tűzzük ki magunkra az azonosítókat, majd menjünk fel a negyedikre, és adjuk oda Teddynek a töltényt, majd mondjuk meg neki, hogy a polcon találják (Shell Storage). Menjünk le Chasterhez és adjuk oda neki a ragasztót, hogy elemeztesse ki, halha olyan, mint amilyen, Bob személt összeragasztották. Mutassuk meg neki a gyógyszerit is, mire elmondja, hogy az egész dobozzal be kellett volna Bobnak vennie, hogy valami különös hatása legyen, mert ez sima altató. Semmi más érdekese nem tud még, mert a taszkét még nem készülték el. Töltsünk ki egy 3.14-est az esít eseményekről, majd adjuk oda azt és a Woodbury által készített nyomozati lapot.

Kedd

Masnap reggel a hadnagy szobájában kezdünk. Emmo Jones kórházban van, és kopott Spiffről. Az újságok velünk voltak tele a tegnapi incidensünk miatt, nem igazán tetszik neki. Megölték meg egy rendőrt, René Garciat. Egy rapper, Yo Money háza előtt találták meg. Azt akarja, hogy derítsük már ki ezt az ügyet. Menjünk Yo Moneyhoz. Jegyezzük le, hogy hol volt a holttest, majd vizsgálódjunk a kertben. A házzal szemben, egy bokorban, egy piros nő cipőt találunk. Kopogjunk be. A testőrnek mutassuk meg az igazolványunkat, majd mondjuk meg, hogy Yo Money-val akarunk beszélni. Bent egy pirosruhás nő csacsog arról, hogy az nyilván visszacsacsokelt jelent



Hallnak. Vegyük fel a telefonot, mert valószínűleg már az agyunkra megy a csörge. Emmo Jones hív, a srác aki a baseball labdával játszott. Menjünk oda, ahol találkozunk vele, mert fontos hírei vannak számunkra. Vegyük fel a golyóálló mellényt, majd menjünk oda, a Rainbow Cafe mellé. Itt nagyon gyorsan kell lennünk. Amint megjelennek a fegyveresek, bukjunk a kocsi mögé, és lassan menjünk a csomagtartóhoz. Nyissuk ki, majd a benne található puská zárját is. Vegyük ki a puskát, és lökjük le a támadókat.

majd Money lemezéladásaiban, meg, hogy milyen a fűvük így, hogy fel van rá festve a hullá helye... Ez sem agysebésznek készült. Mutassuk meg neki a cipőt, fel van háborodva, hogy ilyen merünk tőle kérdezni. Beszéljünk Money-val. Tegnap partit adott a barátainak, és 4:5 óra körül tevedtek fel a hullát. Van egy Dennis Walker nevű újnáci palány, aki már régóta zaklatja... Megadjuk neki a számunkat, ha ha tud valami hasznosat mondani. Telefonhívást kapnak, amint tudjuk kapjuk fel a hamutartóból a csikket, amit a nő elnyomott. Menjünk a hullaházba. Beszéljünk Nobles-szel. Már most szól,

hogy este a Short Stopba találkozunk. Kérdezzük ki Garciáról. Hasonló módon ottak meg mint Hickmant. De le volt vetkőztetve, és a száját ragasztották be. Több újat levágtak... Jegyzetelünk, majd irány a Parker Center. Menjünk Chester-hez az alagsorba. Ódaadja a tegnapi feltevéseket. Mutassuk meg neki a cipőt és a ciglit, de semmi különös észrevételt nem tesz. Beszélünk vele mindenről. Bob figyelve tisztázódott, mert Spiff figyvének a golyói voltak a kis Bobby testében: fenyő ág azzal a ragasztóval ragasztották be. Bob szemeit, de az országban mindenhol ezt használják. Menjünk az irodánkba. Töltsünk ki egy 3.14-est és adjuk oda Hallnak. Kapcsoljuk be a számítógépet, és válasszuk a "Hate Crimes"-t. Írjuk le Walker nevét, mire egy szép kis bűnlajstromot láthatunk. Találunk még egy nevet, Straussert. Írjuk be ezt is. O sem különb. Menjünk Walker lakásához. Kopogjunk be, majd mutassuk meg a jelvényünket. Menjünk be. Iszonyúan hangos a "zene" (valami német induló), ezért halkítsuk le. Eközben Walker meglép, és a barátja egy késsel ront ránk. A pisztolyunkkal letűsük észhez, majd bilincseltük meg. Miután bevittük a lányt, letűsük az irodánkban. Egyszer csak megjelenik Garcia mamája, és azt akarja, hogy a fia gyilkosát elkapjuk. Mi is ezt akarjuk, csak ez nem olyan könnyű. Sajnos nehéz vele ezt megértetni. Az asztalunkról vegyük fel a papírt, mely szerint Hickman temetése 10 órákor lesz. Menjünk Hickmanékhoz. Katherine fogad. Epp most jötték meg a temetésről. Újünk le vele beszélgetni. Elmondja, hogy aznap este is veszekedett, és Bob úgy ment el, hogy gyógyszeres-alkoholos volt. Menjünk. Innen egyenesen a Short Stopba megyünk. Beszélgeszünk, vegyünk fel egy kis peracet, igyunk sört... A főnökünk jelenik meg és hazaküld, mivel reggel a bíróságon várnak rajtuk.

Szerda a főnökünk vár ránk. Egy ismeretlen nő ölték meg az elmúlt este a Griffith Parkban. (A neve azért Jane Doe, mert az USA-ban az ismeretlen női holttesteket Jane Doe xxxx-nek nevezik, a férfiakét John Doe yyy-nak.) Az újabb gyilkosságok miatt akar velünk be-

szélni a polgármester. Mindenféle kérdések záporoznak ránk, amire lehet válaszoljunk is. Egyszer csak Walker ugrik fel egy vasrúddal. Nyuglassuk meg a pisztolyunkkal. Az ilyen fajta rángatózás káros lehet az egészségre, de a miénkre is ha nem vagyunk elég gyorsak. Bilincseltük meg. Az őrsön töltünk ki egy 3.14-est és adjuk oda Hallnak, majd kérdezzük meg az újabb fejleményekről. Megtalálták Garcia kocsiját a Hollywood és a Vine bid. kereszteződésénél. Érdekes, mert nem is az volt a területe. Menjünk le és beszéljünk Chesterrel, majd menjünk az autólétrához (Impound Lot). Mutassuk meg az őrnak a jelvényünket, majd menjünk be. Mondjuk meg az aznapi jelszót, majd vizsgáljuk meg a kocsit. A két ülés között egy újságkivágás 2 leburol. Beszéljünk a mukival. A SID-esek után egy fiatal nő volt itt, állítólag Garcia anyja, de szeríne nem lehetett senkinek sem az anyja. Menjünk a hullaházba. Beszéljünk Nobles-szel. A Griffith parki nő hasonló módon ölték meg mint a 2 rendőrt. Egy kutya őrizte, de amikor megjelentek a kutya-kezelők, elrohant. Garciához még annyit mond, hogy miután felmetszték a száját, észrevettük, hogy egy záloga ki volt lépve a helyéről. Úgy látszik, a gyilkos "Műgyűjtő". Menjünk a Griffith parkba. A kutya megrint ott van. Adjuk oda neki a peracet, mire elrohan vele. Nézzük meg a helyet, ahol a holttestet találták. Egy friss földtűrés látható. Kavarjuk el a földet, egy csontot találunk. Tegyük bele egy bizonyítékos zacskóba. Jegyezzük le, hogy hol találtuk. Menjünk vissza Nobles-hez. Epp Sherry mellbősegét mérgezték amikor megjelenünk. Nem mondom nagyon ki lehet ehhez. A hűtőben hullák vannak: budós van, ver és belmaradványok a padlón... No mindegy. Elmondja, hogy két újabb hullát találtak a Hollywood és a Vine-nál, egy 1990-es Ford Tempóban. Egy férfi és egy nő, 60. ill. 50 évesek. Meztelenre voltak vetkőztetve, és a bolt tulajdonosa hívta a rendőrséget. Hasonló módon ölték meg ezeket is, mint a két rendőrt, meg a Griffith parki hullát. Adjuk oda neki a csontot, hogy elemezzze, mert nincs időnk a rendőrségi procedurát végigvárni. Menjünk a Hollywood és a Vine-hoz. Beszéljünk az utcán álló mukival

Megtudjuk, hogy Garciát egy csodálatos nővel látták, és a nő később egyedül is látták a kocsiával. Menjünk be a Bitty-Kitty barba. A pultra ül egy nő. Mutassuk meg az igazolványunkat neki, majd beszélgeszünk vele. Semmi különösét nem mond. Mutassuk meg neki a cipőt. Azt mondja, hogy ebben esetleg a tulaj, Barbie tud segíteni, de ő még nincs itt. Kérdezzük Barbie-ról, majd amikor tüzet kér, adjunk neki a pulton található öngyújtót. Menjünk ki. Akivel beszélgettünk, épp akkor akarja feltörni a kocsinkat. Elmegy. Vegyük fel a letört visszapillantót. Menjünk be a lemezboltba, és beszéljünk a tulajjal. Azt mondja, hogy feltűnt neki, hogy egy nő meg egy férfi fekszik pucérán a kocsiában. Gondolta ez még reklámnak is jó lesz, de később tűnt csak fel, hogy a kocsi nem mozog. Ha nem mozog, akkor biztos nem azt csinálták mint amire gondolt. Ekkor hívta fel a rendőrséget. Ennyi, Menjünk vissza a barba. Ott ül Barbie. Beszélgeszünk vele is (de ne felejtjük el felmutatni az igazolványunkat). Ő sem tud semmi különösét, de amikor megmutatjuk neki a cipőt, akkor megjegyzi, hogy egy ekkora "bakancs" inkább férfira való mint nőre. Ennyi. Menjünk el az akadémiára. Ugyanazt kell tenni, mint nemrég, csak most egy 13.50-ás nyomlatványt kell kitölteni, és nem kell fizetni a töltvényt. Ha meg vagyunk, menjünk vissza a hullaházba. Amikor odaérünk, a TV épp Sherryt kérdegetti, aki teljesen belezavarodik a kérdésekbe. Rángassuk el onnan szegény illibuskát, még mielőtt jobban kompromittálja a rendőrséget.

Csütörtök

Réggel rögtön Nobles-nél kezdünk. Sherry-t jól leszidjuk, mert leállt a TV-nek nyilatkozni. Erre ő azt mondja, hogy azt hitte, hogy ez a Starsearch (kint ez a mészár a Ki Mit Tud), és csak ezért állt le neki. Nos annyit erről a nőről (mint mondtam nem agysebésznek készült), Nobles-t meg tudjuk, hogy a csont valószínűleg a Griffith parki hullá része. Azért csak valószínűleg, mert még nem kapta meg az eredményeket, de szeríne ez a helyzet. A kocsiában talált férfit megmérgezték, a nő még nem boncolta fel. Ok. Menjünk a





Parker Centerbe. Töltsünk

ki egy 3.14-est, majd menjünk be a hadnaghoz. Teljesen kiborította a tegnapi esti szereplésünk, nem is tudjuk kimagyarázni magunkal. Anna kíváncsi, hogy lényeg igaz az, hogy egy nő a gyilkos, mondjuk meg, hogy nem. Ok. Menjünk le Chesterhez, kérdezzük meg az újabb híreket. Még semmi különöset nem tud. Menjünk az autótelpre. Mutassuk meg az ornek az igazolványunkat, majd menjünk be. Mondjuk meg a kódot, majd kérdezzük meg az úgret, hogy talál-e valamit a SID az autóban. Azt mondja, hogy semmit. Nézzük meg az autó rendszámát (E2BSY669), majd nézzünk be az autóból, de nem találunk semmit. Menjünk vissza a Parker Centerbe.

Irány az irodánk, és kapcsoljuk be a számítógépet. Válasszuk a DMV-t, majd írjuk be a rendszámot. Megtudjuk, hogy az auto a Központi Kórház tulajdona. Menjünk oda. Beszéljünk az asztalnál ülő nővel (jelvény). Megtudjuk tőle, hogy az autót Miss Luella Parker használta. A nő nem láttuk már hirtelen a döt. Kérjünk tőle egy személyi igazolványt. 170 cm magas, kb. 80 kg, fekete bőrű, fekete hajú és barnaszemű. Kérjük meg, hogy átnezhessük Miss Parker iródját. Az asztalnál találunk két aktát, meg egy kasszétát, amin a Ragin Records számlája van (a bolt a Hollywood és Vine-nál). Mutassuk meg a két aktát a nőnek, mire kiderül, hogy ezek Luella jelenlegi munkái. Menjünk el a lemezboltba. Beszéljünk a tulajjal. Elmondja, hogy nem tud semmit sem mondani... Ize azt, hogy semmi különöset nem tud Yo Money-ről és Luella Parkerről sem. A kasszétát cseréljük ki egy dobverőre, majd menjünk át a bárba. Beszéljünk Barbieval Luelláról. Megtudjuk, hogy Luella segített Barbie-nak a valóperénél, hogy a gyereket megkaphassa. A férje egy agresszív fickó, de amíg semmi biztosat sem tud róla, addig nem mond semmit. Ha kell akkor segíteni fog. Ok. Irány a Harmadik Szem színház (3rd Eye Theater). A kasszáznak mutatjuk meg a jelvényünket, mire beinvít. Bent beszéljünk vele, mire kiderül, hogy ő Luella egyik paciensé (szerintem egy kicsit bolond, csak annyira mint a Bárányok hallgatnak gyilkosa...). Régóta nem találkozott vele. Egy teát kínál. Fogadjuk el,

de mielőtt bemen-nénk a nézőtérre (ugyanis megnív egy ingyen mozira), nézzünk körül. A nő WC-ben egy piros ruhát láthatunk.(!) Menjünk be a nézőtérre, de alalszunk és mindenféle remálmánk lesznek egy rubas nőmítátorról. A tulaj ébreszt, majd elküld, mivel készülnie kell az előadásra. Irány dél-L.A.. Menjünk be az ajtón, a házfal mögé, és vegyük fel a kötelet a dobosokról. Irány a Griffith park. A kutya megint ott van. Szagolassuk meg vele a cipőt. Úgy látszik ismeri ezt a szagot. Dobjuk a nyakába a kötelet, mire elrángat minket egy alkátorba. Ismerős a hely. Van egy dupla ajtó, de be van zárva. A kutya is itt menti be. Feszítsük ki a feszítővással (ott van a helyszínelő-felszerelésben), majd menjünk be. Bent a zseblámpánk segítségével keressük meg az ajtót, majd a kis késsel (szintén a helyszínelő-felszerelésben van) nyissuk ki a zárat.

Egy folyosón vagyunk, a végén egy kicsit kinyílt egy ajtó. A vegyük fel a golyóálló mellényt, majd a ragasztóval ragasszuk a tukrórt a dobverőre, majd a kis kukucskálónkkal nézzünk be a rasen. Ha tiszta a terep, menjünk be. Nézzünk körül. A hűtőben egy fejét találunk, írjuk le, majd menjünk tovább balra. Egy nagyszoba, semmi különös nincs itt. Balra. Ott a kutya, és nemigen akar elmerüni. Állassuk el Bob gyógyszerivel, majd menjünk a folyosó végén levő szobába. Egy tékhely meg egy szekrény látható. Nyissuk ki a szekrényt. Ott van a piros "bakancs" párja. A lábtörőt rugjuk félre, és egy titkos lejárót találunk. Egy raktabárba jutunk. Menjünk ki a raktabár végén, és a 3rd Eye nézőtérre jutunk. Egy nő fekszik az egyik sorban. Kampó. Ennek már hiába beszélünk. Menjünk ki az előtérre. Vegyük fel a Coca-Colás dobozt, és vegyük ki belőle a kulcsot. Menjünk vissza a nézőtérre. Épp kicsipeli a nő egy pirosruhás dromédár. Menjünk utána, de csak zárt ajtókat találunk, amit persze nem nyit a kulcsunk. Menjünk vissza a nézőtérre és nyissuk ki a jobb oldali ajtót a kulccsal. Menjünk be és kapcsoljuk fel a zseblámpánkat. PUFF. Rogton jól számba is vágunk minket. A nappaliban terünk magunkhoz, és a kutya őriz minket. Vegyük ki a labdát az ágy alól, és dobjuk ki az ablakon. A kutya utánaugrik. Ennyi esze van. Szerencsére nem tudjuk

hogy

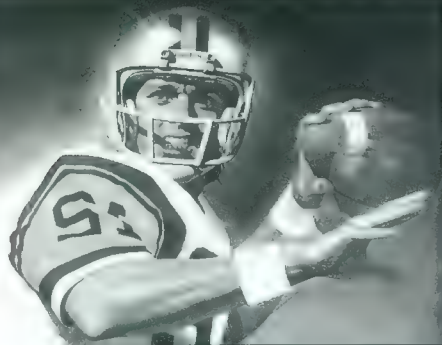
milyen magas van az ablak, de szerintem jobb is így. Ez a szemét mindenünket elvette. Menjünk ki a konyhába, és Mr. Fejnek a szájából vegyük ki az öngyújtót. Menjünk a fürdőszobába, és vegyük fel a hajlakkot. Ebből a két is ártatlan tárgyból csináljunk egy féltelmes ZSEBLANG-SZOROT. Menjünk a folyosó végén levő szobába (ahol a lejáró is van), majd a gonosz bolondot fűjük le a kis kettyerével. Ennek következtében jökdvünk lángra kap, mellesleg Mr. Rosszfiú is. Itt a vége, füssak a le kitűntetéssem!

Ennyi. Szerintem nem sok jót tett a szerzőcsere a játéknak. A játék grafikája az sokkal jobb lett, a zenéje is, de a sztori sajnos egy kissé... Nos amikor mindenki arról nyilatkozik, hogy egy bombázó nővel látták Garcíát, én azt hiszem, hogy ez így is van. De nem! Garcia valóban egy rusnya szörös, bajsos-szakállas nőmítátorral autókázott, aki mellesleg bolond is (1). Hall a játék elején felhívja a nyelmem Varáz hadnagya a speciális egysegőt, akit a játék során nem lehet elérni (2). Megölnék egy kis srácot a poén kedvéért ez Ok, de amikor a kisrác hullája mellett megtalálják egy rendőrt is, aki ruheli a homikat, akit egy homokos ölt meg. Rádásul a kedves gyilkos tudja, hogy hol és mikor lesz a 31 km-rel távolabbi családias hangulatú readélutánnal egybekötött gyilkolászás, a bull végén odaviszi a saját hulláját is, hogy a gyanút elterelje magáról (a tettes bolond, ne teletstűk) (3). Na mindegy. Nekem azért tetszett, mert nagyon jó a hangulata, és remélhetőleg a következő részben ezeket a kis, illi bákat is kijavítják(?).

Ez van.

Mr.T





FOOTBALL



MICRO PROSE

Amerikai-foci szimulációk, a Magyarországon is egyre erősödő amerikai sport-mánia hatására növekvő népszerűségnek örvendenek. A Dinamix csapat Front Page Sports Football, illetve Front Page Sports Football Pro játékaival besöpört néhány nagy díjat (pl. az év legjobb sport játéka), és ezidáig a legjobb amerikai-foci programokat hozta ki. A gondosan megtervezett manager-rész és a kellemes akció-rész együttesen igen jóra sikerült.

A Microprose kiadta NFL Coaches Club Football című programját, mellyel a legjobbnak kijáró címre pályázott az amerikai-foci programok kategóriájában, a nagy vetélytárs legyőzésével. Ez azonban csak részben sikerült. A játék kezdetén természetesen a szokásos kiválasztó menükhöz jutunk. Összeállíthatunk egy saját ligát, csapatot, és még a játékosokat, illetve tulajdonságaikat is beállíthatjuk ízlésünknek megfelelően.

Egy Playcall-editort is mellékeltek, itt szerkeszthetjük át a védekezési és támadási formációkat és taktikákat. A stadionban megválaszthatjuk, hogy action vagy coach változatban játszunk. Az elsőnél irányítjuk a játékosokat és kiválaszthatjuk a taktikákat, amíg a másodiknál az edző szerepét töltjük be - taktikát választunk és a cseréket irányítjuk. Két játékos esetén egy-egy játékost irányítanak. Az F5 lenyomásával állíthatjuk a grafika részletességét.

A játék első félidőjével kezdődik, mellyel eldől, hogy mi végezzen a kezdőrúgást vagy fogadjuk azt. A játékban leggyakrabban két dolgot csinálunk - taktikát

választunk, majd megpróbáljuk megvalósítani azt az akcióban.

A taktikák kiválasztásakor megjelenik egy ablak, mely a következőképpen néz ki: a jobb oldalán van 4 darab nyíl, melyekkel válthatunk a mintegy 80-80 darab védekező, illetve támadó taktika között. A sima nyíllal egyesével, amíg a kettős nyíllal 10-esével lapozhatunk közöttük. Az aktuális formáció neve az ablak tetején olvasható, amíg a sorszáma tőle balra található. A bal alsó sarokban található gombbal állíthatunk be néhány finomságot, a taktikával kapcsolatban. A TO gombbal timeout-ot kérhetünk, játékból ezt ALT-T-vel érhetjük el. Végül a Select gombbal fogadhatjuk el a megfelelően kiválasztott és beállított taktikát. A time-out menüben időlegesen megválaszthatjuk a taktikákat, megnézhetjük mindkét csapat összeállítását, instant replay-eket és menthetünk. A játék közben ALT-I-vel kérhetünk instant replay-t, itt egy videónak megfelelő kézelőgombokkal nézhetjük meg az akcióról felvett filmeket.

A játék közben folyamatosan változtathatjuk a nézőpontot. A megfelelő billentyűkombinációk a nézőpontokra:

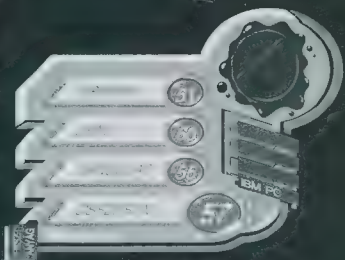
- ALT F1 - standard nézet

- F1 - hátsó nézőpontja
- F2 - védő kapitányának nézőpontja
- F3 - hazai csapat oldalnézet
- F4 vendég csapat oldalnézet
- ALT F2 - közvetítő nézőpontja
- ALT F4 - talajszint nézet
- ALT Z-X - Zoom In-Out
- F7-F8 kamera forgatás
- ALT F5-F6 - kamera emelése és süllyesztése

A játék grafikája sajnos nem éri el a Football Pro grafikájának színvonalát, bár a sokféle kamera-nézet általánosan teszi a játékot. A manager-rész (liga módus) több lehetőséget rejt és kidolgozottabb eldőljenél, aki a játéknak ezt a részét kedveli inkább, annak erősen ajánlható a program.

Aki inkább a gyors akciót kedveli: a sportból, annak továbbra is a Front Page Sports Football Pro-t ajánlom. Látványosabb, és korrektebben irányítható (főleg a passzolás) az akció-rész, A Microprose-nak bár sikerült pozitív újdonságokat felmutatnia az eddigi legjobbal szemben, de összességében még mindig a Football Pro a legprofibb.

Charlie

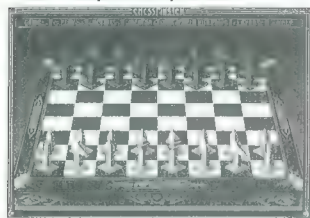


THE CHESSMASTER 4000 TURBO

Legutóbb a sakk és a sakk automaták történetét tekintettük át, most a program szolgáltatásaival foglalkozunk.

A gép többféle szinten sakkozhat: az egészen kezdőtől (newcomer) egészen a bajnok-sági szintig. Ez utóbbi esetén a kötelező azzal a bábuval lépni, melyet megfogtunk. Sőt, ha lejár a (gondolkodási) időnk, akkor veszítünk. De ha nyerünk és rendelkezünk nyomtatóval, akkor egy oknyelvből részeseitünk.

A **Play/Set Up Game** details segítségével rengeteg, hasznos beállításra nyílik lehetőség. Megadhatók, hogy mennyi idő álljon a játékosok rendelkezésére, ez történhet többféleképpen: lépés/perc, másodperc/lépés, teljes játék ideje, ill. melyek csak gépre vonatkozhatnak: nincs időbeli korlátozás, átlagosan azonos idő, fix féllelés mélységű analízis. Időkorlát nélkül, a **Force Move** menüpont kiválasztásával lehet lépésre kényszeríteni a programot. A két játékosnak nem feltétlenül kell azonos feltételekkel játszani. A játékosokra további beállítások is megadhatók: itt lehet engedélyezni azt, hogy az egyszer már megfogott bábuval feltétlenül lépni kelljen, vagy nem. Ugyancsak itt adható meg a vakon sakkozás. (Bár azt nem tudom, hogy ez hogyan vonatkozhat a számítógépre.) A telefon kagyló ikonjának kiválasztásával lehetőség van két kép összekötésével sakkozni. Az összekötés történhet soros kábelén, telefon vonalon modem segítségével, vagy számítógép hálózaton keresztül. A master system beállításai érvényesülnek a játékra.



A **Set Up a Position** lehetőséget ad tetszőleges, de a játék szempontjából reális állás felállítására. A játék további menetére is megadhatunk néhány dolgot, pl. adott színű játékos sáncolhat-e a későbbiekben. E menüből némileg hasonló az a lehetőség, hogy ASCII file-okból lépés listát, táblaállásokat importálhatunk.

A **Set Up Personality** segítségével létrehozhatunk, módosíthatunk és törölhetünk a komputer által megszemélyesített, különböző színű ellenfelek közül. Megadható, hogy inkább támadó (+100), vagy védekező (-100) stílusú legyen a játéka, az erőssége (0-1000), a játék véletlenszerűsége. Ha 0-t adunk meg, akkor mindig ugyanazt fogja lépni a gép. Beállítható, hogy a játék elején meddig használja a megnyitási könyvtárat, magasabb érték esetén a gép valószínűleg kedvezőbb helyzetbe kerül, mert időtöbblettel fog rendelkezni. Szabályoz-

ható az is, hogy hogyan reagáljon a döntetlen javasolásra, mely esetenként (sakkturnán), akár a győzelmet is jelentheti. A transposition táblák segítségével tárolni tudja a már egyszer analízált állásokat (gyorsabb és erősebb játék). **Deep Thinking** engedélyezi a gép számára az állások számítását, amikor az ellenfele (azaz a mi) óránk ketyeg. A **Positional** kiválasztásával megadható, hogy az elemzés során mely szempontokat, milyen súllyal vegye figyelembe: anyagi vs pozíció, középső részekre koncentráció, mozgékonyaság stb. Ugyancsak állítható az egyes bábuk értéke.



Lehetőség van sakk versenyek lebonyolítására is, ekkor megadhatók a résztvevők, lehetőség van az eredmények megtekintésére, nyomtatására és több egyéb lehetőségek között az állás ún. borítékolva történő elmentésére.

A játék közvetlen irányítására szolgál az **Action Menu**. A **Switch Sides** felcserélheti a két játékos, az aki eddig a világos bábukat vezette mostantól a sötét fogja. A tábla egyszerűen a **Board Display** menüpont segítségével megfordítható, ha valaki a sötét bábukat választotta. A játékot fel adhatjuk a **WakeUp!** kiválasztásával. A **Force Move**-val megszakíthatjuk a gép gondolkodását és lépésre kényszeríthetjük. A **Takeback** segítségével utólag hibásnak tűnő lépéseinket semmissé tehetjük. Természetesen egy bajnokságban nem élhetünk ilyen, meg nem engedhető eszközökkel. A lépéseket újra megismételhetjük a **Replay** segítségével. A **Resign** gyakorlatilag a játék feladását jelenti, de javasolhatunk döntelent is. Az **Adjoin Game...** kiválasztásával a következő lépést borítékolhatjuk és mehetünk aludni. A **Pause** segítségével megállíthatjuk a játékot.

A **Mentor Menu** a sakk-kal ismerkedő és a játékban elmélyedők segítségére szolgál. Lehet egyszerűsen lépés javaslatot kérni, de lehetőség van egész játékok lépéslistának elemzésére is. A **Solve for Mate** segítségével matt feladványok oldhatók meg. A **Rate My Play** 30 klasszikus játszma egy-egy kritikus pontján kérdezi meg tőlünk a folytatást. A 30 után értékelésre kerül a teljesítményünk. A **Practice Opening** a megnyitások tanulását és gyakorlását segíti. A **Chess Tutor** a program oktató része: az alapoktól indulva elsajátítható minden, ami a sakkhöz szükséges. A **Teaching** lehetőséget ad a lehetséges lépések, az ütésben levő bábuk stb. kijelzésére.

A **Look & Feel** menü segítségével a képernyő kinézetét alakíthatjuk át. Lehetőség van új táblát választani, vagy bábu készletet választani. Egyes készletek csak 256 színű grafikus mód esetén jelennek meg. Beállítható, hogy a látvány mélysége, a tábla mérete, dőlése, a fehér bábuk helye (fent, lent, jobb vagy bal) és a színek.

Kikapcsolható, hogy a bábuk lépéskor mutassák a mozgás útvonalt. Ha egy mezőre csak egyetlen bábu léphet, akkor a mezőre történő kattintással is lehet lépni. E lehetőség engedélyezésére szolgál a **Quick Entry**. A sakk szabályai szerint a sakkot nem kell bejelenteni, ha mégis szeretnénk azt, hogy bejelentse a program, akkor itt kapcsolhatjuk be. Ugyancsak beállítható, hogy a játszott megnyitás nevét kiírja a program. A játék álláshoz opcionálisan az eltelt idő is lejegyezhető. Lehetőség van a játékállás többféle jelölérendszer szerinti jegyzésére is. A jelölérendszerokről a **Mentor** menü oktató részében tudhat meg további információ. A **Game Sound**-nál kiválasztható, hogy a játék alatt végig szóljon zene.

A **Windows** menüvel szabályozhatók a ChessMaster ablakban megjelenő kis ablakok. A **Game Status** a játékosok nevét, az eltelt időt és a játékosok két-két utolsó lépését tartalmazza. A **Chess Clock** egy klasszikus saklóra, de az ablakra történő dupla kattintással többféle kinézetű közül választhatunk. A **Thinking** a számítógép 'gondolkodására' jellemző értékeket jelenít meg. A **Think Lines** a gép által éppen most vizsgált lépésről ad információt. A **Move List** az eddigi lépések listája. A **Capture Pieces** a leütött bábukat tartalmazza. A **Legal Moves**-ban a lehetséges lépéseket nézhetjük meg. Az **Annotation** ablakban jegyzetek készíthetők a játékhöz. A Chat segítségével üzenetek válthatók a másik gépen játszó ellenféllel.



További beállításokra ad lehetőséget a **Lay-out** menü. Minden menüpontja egy-egy teljesen eltérő képernyő elrendezést takar, de lehetőség van saját tervezésűek betöltésére és elmentésére is.

Hát nagyjából ennyi lenne a szolgáltatások menüszerint felsorolása, ha itt-ott kimaradt egy-egy az a **Help** segítségével megérthető. A program mindenesetre jó szolgálatot tehet a sakk szerelmeseinek.

(JOCO)

Pinball Fantasies PC

Megjelent a PC-s Pinball Fantasies! Így a PC-sek nagy vágy vált valórrá.

Mivel a Pinball szinte minden fortélyát kitárgyaltuk, most néhány Cheat-et közlünk. Mindegyik valami érdekes dolgot művel, próbáljátok ki Ti is. Amiga 1200-on biztosan működnek.

PINBALL FANTASIES CHEAT LISTA

"THE SILENTS" - Üzenet

"ANDREAS" - Üzenet

"FREDRIK" - Üzenet

"ULF" - Üzenet

"MARKUS" - Üzenet

"BARRY" - Üzenet

"TECH STUFF" - Üzenet

"DIGITAL ILLUSIONS" - Örök labda

"EARTHQUAKE" - Deaktiválja a Tilt-et

"EXTRA BALLS" - 5 Ball

"HIGHLANDER" - Próbáld ki!

"FAIR PLAY" - Reseteli a Cheateket.

"VACUUM CLEANER" - Reseteli a High Scores Listát.

A cheatokat a pálya kiválasztás után kell begépelni!

Teljes a paletta, végre valószínű
flipper a piacon!

"Végre!"

Mosell

"PC?"

Modi Dog

"Hihetetlen!"

Shy

"Na ugye!"

Mocsi

Ein Sonderheft von
PCPLAYER

CD-ROM
94

Alle neuen
CD-Spiele
Die beste
CD-ROM Software
Die schnellsten
CD-ROM Laufwerke

player

Ad At CD
Shareware
Updates für
Profi-Spiele
Videoclips
Test-Software

Datenbank mit
über 200 Tests

ÜBER
100
SPIELE-
DEMOS



Nemrégiben a kezembe akadt egy újság, mely enyhén szólva meglepetést okozott nekem és úgy gondoltam, hogy megosztom kedves olvasóinkkal a megismerés örömeit. Az első ami feltűnik az újságon az az, hogy a már jól ismert plusz tárgy helyén, melyet már úgy megszoktunk a nyugati újságoknál, most nem egy kék HD-s lemez lapult, hanem egy aranyló CD korong bújik meg diszkrétan a kis zacskóban. Tulajdonképpen nem vártam nagyon sok mindent a dologtól, mert nem hittem, hogy valami értelmes dolog is ki-sülhet belőle. A CD tárolókapacitását elég szép mértékben kihasználták, a következő nagy témakörök szerint találhatunk rajta dolgokat:

- Játékdemok - 130 játék demóját találhatjuk meg itt, a nevek közül megemlítek néhányat a nyálcurgatás végett: Aces over Deep, Cyber Race, Empire Deluxe, Elite II, Inca II, Putt Putt on the Moon, Oscar, Rebel Assault, Return to Zork, Simcity 2000, Star Trek: Judgement Rites, Tornado, Turrican 3, Mad News

- Pathces - kiegészítések és update-k néhány játékhoz

- Sierra Special - egy Sierra cocktail, több mint 20 játékból

- Video Clips - 6 db videoanimáció (pl. Critical Path)

- Shareware - játékok és hasznos utilityk gyűjteménye

- Adatbank - több mint 200 játékból találunk itt képeket

A felsorolásból is látszik, hogy nem sajnálták a fiúk az információt a CD-ről. Az újságot a Szűcs Software-nél lehet megvásárolni.

Bear™

Jurassic Park-ra várva...

avagy:

Movie Action C=64-en.

Már napok óta ülök az íróasztalomnál, unatkozom, és töprengem. Unatkozom, mert fél életem a képernyők előtt töltöttem, és most semmi értelmes nem érkezett a C=64 rovatához, valamint unatkozom azért is, mert egy más fajta képernyős szórakozással kapcsolatban a barátok és ismerősök teljes video-készletét "kinéztem" már, a szememmel egyetemben. Úgyhogy épp semmi szórakozás, móka kacagás (lepenyevés, zsákbanfutás), amikor furcsa dübörgést hallok a gardrób-szekrényem felől. - Mi zúg, mi éji nesz...? - jut eszembe a verssor egykori - még nem szórakoztató-elektronikával romba döntött - műveltségem maradványai közül. Hamar csőre-rántom joystickomat, és a falhoz lapulva megközelítem az objektumot. Berúgok a verssor egykori - még nem szórakoztató-elektronikával romba döntött - műveltségem maradványai közül. Hamar csőre-rántom joystickomat, és a falhoz lapulva megközelítem az objektumot. Berúgok a verssor egykori - még nem szórakoztató-elektronikával romba döntött - műveltségem maradványai közül.

Egyelőre csak csillagokat látok, mert nettközben lefejtetem az aljtől. Ezek a hülye akció-filmek! Pedig ott mindenkinél olyan simán megy...

Mikor látásom némi idő múlva kitisztul, látom, hogy csak a hatvanévesem okozta a gyanús zajt, ugyanis az utolsókat rúgja.

- Hé Őreg! Meg ne halj nekem! - mondok neki. Hlsz még lesz dolgunk. Állítólag karácsonykor megjelent az utolsó nagy filmátrát a nyolc bitesekre, a Jurassic Park! Igaz 64-en még senki sem látta, de hátha igaz. Aki pedig mindenképpen ki kell várunk! De addig...?

Nos, addig feltétlen le kell gyűrnünk a nyugdíjas-betegséget, mely tudvalevőleg a nehéz munkaszünetek követését követően vált ki. De mivel foglalkozunk egymással? Egy furcsa asszociációs hullám sűrűn átrajtam: csillagok... akciófilmek... számítógép(közület)...

Heu Rékal - rivalkok az asszonyra, aki a szemem gyanús csillogása láttán megadja magát. Pedig még nem is sejtji, hogy mire készülök. Archivumból megpróbálom előadni azokat a C=64-es programokat, amelyeket a mozi és videofilmek ihlettek, s melyeknek főszereplői egytől-egyig talpig szuperhősként vonultak be a köztudatba. S hogy izgalmasabb legyen, lehet versengeni, ki lesz a legnépszerűbb giga-hero a Jó Őregen. Kezdődjék hát a

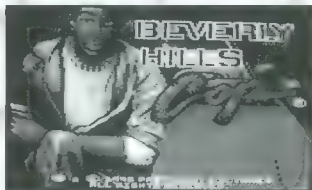
felvonulás:

Előjáróban még el kell mondom, hogy az olyan filmek és játékfeldolgozások, melyeknek mindkettő változata bukás volt, nem is jöhettek szóba. Ezért felesleges keresni a felsorolásban például a Dick Tracy, a Neverending Story, vagy a Darkman című alkotásokat, ma már a kutyát sem érdeklik.

Itt van viszont elsőként Franco Nero-val a Django! A film ugyan könnyen fellelhető volt, a játék viszont abba a viszonylag ritka kategóriába tartozik, melyben a célkeresztet lövöldözés, és a jónak mondható grafika egészen egyszerűen keveredik. Sajnos, az alkotókról és a kiadás évéről semmit sem mondhatok, mivel a megtört verzióból minden erre való utalás eltűnt. Nem nagy probléma, lesznek még jobbák is. Következik napjaink egyik legnagyobb sztárja Kevin Costner és a Robin Hood. Bár a Sherwood-i erdők fejedelme már több programozót megihletett, azért mégiscsak ez az 1992-es Codemasters program utal a nagysikerű filmre. A játék típusa kaland-akció, mely utantöltés levén hosszú játszódásra ad okot, mire legyőzzük az összes porostól a nottinghemi városbörtönt egyetemben. Persze ez még kevés az igazán nagy népszerűséghez, lássuk a következő jelentkezőt.

Nehéz a döntés a Platoon (A szakasz) című filmmel és játékkal kapcsolatban, hiszen mindkettő hallatlanul jól sikerült, a főszereplő Charlie Sheen mégis esélytelen, mivel ez az egyetlen jelölés kevés az üdvösséghez. Az viszont tagadhatatlan, hogy az Oliver Stone film 64-es átirata az egyik legjobban sikerült akció-program három teljesen eltérő pályával, váratlan - de nem leküzdhetetlen - akadályokkal megtűzdelt bunker-labirintusok és dzsungelösvények útvesztőjében. Ha a játszhatóságot és élvezhetőséget diájnánk, ez a '87-es Ocean program biztos dobogón végezne. Egyébként nem árt tudni, hogy az Ocean Software-nek talán ez volt az első áttűtő sikere az átiratok terén.

Nézzünk egy másik "futottak még" kategóriás programot, a Beverly Hill's cop-ot (Beverly Hills-i zsaru) a szédületes dumájú Eddy Murphy főszereplésével. Bár a program - melyet a Tynesoft dobott '90-ben a piacra - teljesen a filmre épül, mégsem arathatott túl nagy sikert, hiszen a film értékét(?) a főhős mosdatlan-szajú szelengje adta, ami ugye a számítógépen



kevésbé érvényesülhetett. Ettől eltekintve is igencsak közepesnek mondható ez az ügyességi-akció anyag.

Lépjen most a színre egy idegenlégios, legalábbis abból a szempontból, hogy Robin Williams színészi pályája mindeddig igen távol állt az akció-filmektől, így a computeres feldolgozástól is. Az Ocean viszont úgy gondolta, mégér egy lemezoldalt ez az inkább mesészerű kalandfilm. Jól számítottak, hiszen a '93-as év egyik legnépszerűbb szoftverét mondhatják magukénak. Pedig a játék elsősorban nem a mérszálásra, hanem az ügyességre épít, így kifejezetten nagy sikere mindenképpen meglepetés.

Mint ahogy meglepetés az is, hogy Mel Gibson a háromrészes Mad Max (Őrült Max) és a mára már szintén három epizódos Lethal Weapon (Halálos fegyver) szuperstárja csak az utóbbi film egyetlen feldolgozásával a vert mezőnyben végez. Valószínű, hogy a kiadó - naná, hogy az Ocean - elég kissé későn ébredt rá a filmekben rejlő lehetőségre, így az 1993-as megjelenés után nem valószínű, hogy Riggs nyomozó valaha is előrelép ezen a listán. Pedig a játék tetszetős kivétel, ráadásul jó néhány bűnözőt ártalmatlanná kell tennünk nagykaliberű mardályunkkal, hogy kikutatásunkat maradéktalanul teljesíthessük.

Térjünk most át azokra a csillagokra, melyek legalább két átdolgozással vesznek részt a felvonuláson.

Elsőként jöjjön Michael J. Fox és a Back to the Future (Vissza a jövőbe)! Bár a film





három (vagy négy?) önálló részből áll, az Amblin cég jóvoltából csak a második és harmadik rész feldolgozásáról tudunk beszámolni. Mindkettő 1990-ben látott napvilágot. Úgy gondolom, nagy bátorság ugyanazon témából két programot is piacra dobni, most mégis siker koronázta ezt a próbálkozást. Mégpedig azért, mert - bár mindkét játék szorosan a film cselekményére épül - a kivitelezés teljesen eltérő. Míg az előbbi egy teljesen összetett ügyességi-logikai-verekedős stb. megoldás, addig az utóbbi egy kifejezetten színvonalas, mondhatnám cool ügyességi játék. Kár, hogy nem ismerjük a "kutyá ülvé" méretű Michael többi kalandjának feldolgozását.

Ha a hölgyfelhasználók tetszését nem nyerte meg a fenti úriember, itt van nekik Tom "Lányokálma" Cruise, na nem fehér paripán, hanem egy vadászgéppel a Top Gun-ból (kiadó ismeretlen 1987-ből), vagy egy versenyautóval a Day's of Thunder-ból (A villám napja, Mindscape-1990). Érdekes, hogy Tom mindkét programja szimulátor, valamint az is, hogy a két sokatigérről témából csak két ilyen erősen közepes anyagot tudtak kihozni. Igaz, ez nem az ő hibája. Az amerikai autóversenyekből ismerős betontekőnben való száguldas még csak-csak elfogadható, de hogy egy repülőgép-szimulátorban csak az előttünk, ill. mögöttünk haladó gép legéppuskázása legyen a cél, az elég elkéserítő.

Mielőtt egy Sokolhoz hasonlóan lehagolódnánk, vessünk egy-két pillantást, a Bill Murray-Dan Aykord fémjelezte Ghostbusters-re (Szellemirtók). Amilyen szóra-



kozató volt a film két része, annyira jól sikerült a két Activision adaptáció. Mivel az

első rész más cégek csapnivaló feldolgozásában is megjelent, az eredetnek, és igazának csak a The Real Ghostbusters-t tekinthetjük. Mindkét 1989-es játékról csak a legjobbakat mondhatjuk. A szorosan a film témájához igazodó cselekmény szereplőjeként nem kis feladatot jelent a rengeteg szörnyűség elfogása, és biztonságba helyezése. A két játékot feltétlenül írjuk a beszerzendő játékok listájára. Mindez nem vonatkozik - számomra - az egyik legnagyobb csalódásra, a mindössze két Rambo-feldolgozással színrelépő Sylvester Stallone-ra. Meglepő, hogy az egyik legmenőbb akció-hős életművéből mindössze ez a két filmes sztori lett felhasználva, ráadásul az első rész egy elég siralmas shoot em' up-ra sikeredett. A második rész (Rambo II.-The First Blood) legalább többórás szórakozást nyújt, mivel a vietkongok által őrzött labirintusból elég nehéz térkép nélkül kivekednünk magunkat, ráadásul egyetlen fegyverünk a Home Shoppingtól beszerzett türelőkész.

Na, erről ennyit. Lássuk inkább a három filmesekeket. Az, hogy egyes filmekből és számítógépes játékokból az első rész után további részek is megjelennek, két dolgot jelenthet: vagy az előző rész(ek) nem hozta meg a kellő sikert, vagy éppen a sikeresség miatt további hasznót remélve készülnek a folytatások.

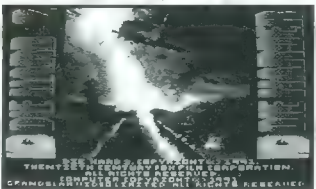
Hogy az Ocean Software-t mi motiválta arra, hogy a mozik háromrészes Robo-



adaptációval kövesse, nem tudom. A filmek véleményem szerint nem sok fantáziáról árulkodnak (az alapötletet leszámítva), és ebben a számítógépes feldolgozások (1987, 1990, 1992) hasonlóak. Talán

a harmadik rész némiképp elüt az első kettőtől, hiszen ebben legalább többféle bűnöző-írtás vár ránk. Azt hiszem, ez a harmadik epizód bőven elég lett volna egyedül is. Ráadásul gőzöm sincs, ki volt a főszereplő.

Annál inkább ismerős a Hudson Hawk (Ocean '91), a Die Hard (Drágán add az életet, Activision '89), és a Die Hard 2.



(Még drágább az életet - Grandslam '92) című filmek, illetve játékok főhőse: természetesen Bruce Willis-ről van szó. Aki nem ismerné, annak csak annyit, a TV-s Szende és a Szundiból ő a Hapci. De ez lényegtelen. A fontos az, hogy a Hudson Hawk az utóbbi évek egyik legjobb játéka volt, a teljes leírását néhány számmal ezelőtt olvashattátok. A két Die Hard pedig a legmozgalmasabb verekedős lövöldözős akciói közé tartoznak, nem csak a mozikban, hanem a monitorok képernyőin is. (Beszerzendő! Listára velük!)

Ugyanígy dobogóselyes egyetlen női hősünk, Sigourney Weaver az Alien sorozattal. Érdekeség, hogy az első rész - a Nyolcadik utas... - nem került gésre, a Bolygó neve... viszont kétszer is. Az egyik ismeretlen eredetű '87-es verzióban egy irdatlan méretű labirintusban bolyongva, liftezve kell(ene) a királynőt elpusztítani, s napvilágra vergődnünk (zárójelben jegyzem meg, hogy egykoron mintegy 250 helyszín felderítése után adtam fel a hiábavaló küzdelmet, egyébként a grafika remek!), míg az 1986-os Activision verzióban a komplett filmet végigjátszhatjuk a leszállástól az utolsó(?) Idegen rakodógéppel történő elpusztításáig. Mindez azonban semmi, a Magic Disk által tavaly kiadott Alien 3.-hoz képest, amelyben csak remek reflexekkel, és autofire kapcsolóval lehetséges a szörnyek hihetetlen mennyiségű áradatát kiirtani. (Nekem legfeljebb csak ritkítani sikerült azokat.) Több sikerrel jártam viszont a James Bond feldolgozásokkal, igaz, kevésbé szórakoztam ilyen jól. Már az alapul szolgáló filmek sem kötöttek le igazán, pedig a főszereplő nem volt más, mint Roger Moore, az egykori Angyal, illetve az egyik kanál a Minden léből, amiben ketten voltak. A számítógépen is megjelent kalan-

dok - melyek sorrendben Live and Let Die - '88, Licence To Kill - '89, Spy who loved Me - '90 - a Doommark termékei, de igazán sok vizet nem zavartak. Köszönhető ez annak, hogy a kezdetleges megoldások, illetve az egysíklí feladatok már akkor sem számíthatnak komoly áttörésre. Ezzel most már lassan eljutunk a legmenőbbekig.

A képzeletbeli dobogó második fokára kerül Harrison Ford. A nem éppen hős küllemű férfiú már a Csillagok Háborúja sorozatban népszerűvé vált, mint Han Solo, így némiképp az ő nevével is fémjelvezte a Star Wars és a Return of the Jedi című szoftver (Doomark '83!!! és Lucas Games '89), de az igazi sikert az Indiana Jones sorozat hozta meg, természetesen csak a hatvannégyesre gondolva.

Archívumomban a következő három Lucasgames produkció található: Indiana Jones and the Temple of Doom (A végzet temploma 1988) ...and the Last Crusader (Az utolsó kereszties lovag 1989) és a ...the Fate of Atlantis (Atlantisz végzete 1993). Mindhárom játék a legjobb kalandjátékokat idézve épül szervesen az alapjául szolgáló filmek, így ha volt szerencsénk a moziban is megtekinteni azokat, a játékban már csak a saját ügyességünket kell a tökéletességig csiszolnunk, hogy az angol történész-professzor szerencsésen teljesíthesse küldetéseit. Megjegyzem, az első rész - Az elveszett frigy-láda fosztogatói - feldolgozása nem találtam nyomot, leszámítva egy 1985-ös Dédesi Péter által kreált Frigy-láda című programot, de ez - lévén, hogy szöveges játék - nem számítható az akció-programok sorába.



S most elcsendesül minden, a reflektorok a bejáratra szegeződnek, s mindenki (je-

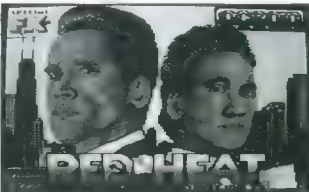
len esetben Te, kedves olvasó) azt lesi, ki lesz a C=64 történetének legnépszerűbb, és legtöbbször feldolgozott hőse. Gondolom, már Te is kitalálád, hogy ez nem lehet más, mint a legyőzhetetlen izompacsirta Arnold Svarc, a néger! Hát persze! Nem kevesebb, mint hat kifejezetten a nevéhez kapcsolódó filmfeldolgozást találtam.

Elsőként természetesen a minden idők legnépszerűbb akciójaként számontartott Commando című játékról illik szólni. A történet roppant egyszerű: a kislányától megfosztott hős bosszút esküszik, és mindenkit lemészárol, aki elé kerül. A film annak idején arról volt híres, hogy sokáig világcúcsot tartott az egy percre eső legtöbb szitává lőtt áldozat kategóriában, s a program ennek az elvárásnak remekül megfelelt. Bár ez az 1985-ös Capcom anyag korát tekintve matuzsálemi, a játszhatóságán és összhatásán nem látszik az idő. Stílusának keretei közt maig az első helyen áll.

Vagy itt van a Predator (A ragadozó v. A [nevead] című másik klasszikus, melyben az őserdőkben araszolva előre kell a hol látható, hol kitűnően álcázott ellenséget kiirtanunk. Hosszantartó remek mulatság a Software House '88-as munkája.

Szintén 1988-ban látott napvilágot az Ocean Red Heat-je (Vörös Zsáru), ez azonban egyszerűsége miatt nem igazán lett sikeres. A játékban egyetlen feladatulunk, hogy az egyébként hatalmas és sietőhűnek mondható sprite-unkkal laposra verjük a gonoszt. Ugorjunk!

Következzen a rendkívül népszerű Running Man (A menekülő ember) '89-ből, a Grandslam jóvoltából. A jövőben játszódó sztori az egykori gladiátorok történetére épül: ha Svarci, legyőzve az összes aka-



dályt kijut az útvesztőből, gazdag emberként távozzhat. Ha nem sikerül, az életével fizet. A bökkenő az, hogy ezt a társasjátékot még senki nem úszta meg élve. Talán nekünk sikerül...

Hasonlóan mozgalmas, a sok vitát kavart, de mindenképpen az egyik leglátványosabb és legmozgalmasabb filmjének feldolgozása, az Ocean-nél megjelent Total Recall (Emlékmás). Szintén a mozi forgatókönyvéhez hű, de alapvetően meszár-



lásra épülő játékprogramról van szó, ráadásul most sem derül ki, hogy most ő valóban az e, mint akinek hiszi magát, vagy csak álmodta az egészet. Az viszont nem álmom, hogy a játékot remek rajzok egészítik ki, melyek a film eredeti kockái alapján készültek el.

És persze legvégülre nem maradhatott más, mint a mozivásznon és a 8 biteseken egyaránt legnépszerűbb mű, a Terminator 2. Gondolom a filmet mindenki ismeri, s ezáltal a játékot is, mivel a film összes lényeges részlete szerepel az Ocean '91-es lemezén. A program nagy erőssége, hogy abszolút nem mondható egyikúnak: nem elég jól verékedni, célbalőni, biciklivel menekülni, helyenként a logikai készségünket is latba kell vetnünk, hogy a küzdelem hevében megsejült alkatrészeinket a helyükre illesszük.

Na, ezzel el leszünk egy darabig. Sőt, ezzel a néhány felsorolt programmal hosszabb távon is el kell foglalnunk magunkat, mert - bár már február közepén is túlvagyunk -, a beígért Jurassic Park még sehol. Nem baj, pluszban megnézek még néhány Csák Norisz és Van Damme filmet, és ha majd megérkeznek a dinok, egyszerűen lerugdosom a fejüket!

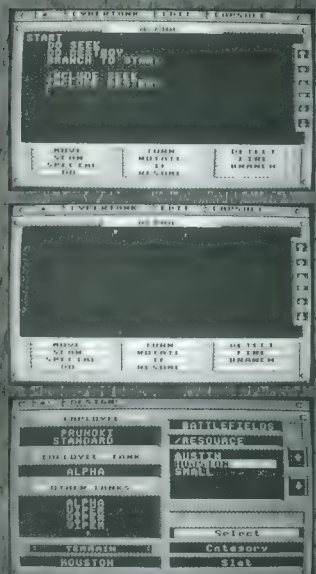
Ui: a Várban volt valami óslény-kiállítás, ott már kipróbáltam a technikákat, de amikor az egyik triceratops szarvát letörttem, a teremőr bácsika hátulról orvul leütött. Nem probléma, most a Rókusban keményíték a következő küldetéshez. Get Ready!

Dzsambo Steven (spilberg)
Fotó: Ács Zolt

Hogyan lehet a játékot lezárni? A játékot az ESC gomb zárja le, vagy egy egyszerűen a Start gombot nyomunk le. Itt térünk rá a Start gombot is modulra, amelyen az összes modul szintjénél van a Start gomb. Az az állomány, amelyben a játékot lezárjuk, az az állomány, amelyben a játékot lezárjuk.

Primary Tank Simulation Module

Az első modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module.



Az első modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module.

A csata sokféle terepen folyhat. A csata sokféle terepen folyhat. A csata sokféle terepen folyhat. A csata sokféle terepen folyhat.

Az első modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module.

Az első modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module.

Az első modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module.

Az első modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module.

Az első modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module.

Az első modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module.

Az első modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module.

Az első modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module.

Az első modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module.

Az első modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module.

Az első modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module.

Az első modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module.

Az első modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module. Ez a modul a Primary Tank Simulation Module.

oto: Acs Zsolt



A VALHALLA PÁHOLY SZEREPIJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA

XV. SZÁM

SZERKESZTŐ: NOVÁK CSANÁD

Valhalla Páholy®
K Ö N Y V K I A D Ó K F T

MUNKATÁRSÁK:

GÁSPÁR ANDRÁS, JAKAB ZSOLT, KOVÁCS ADRIÁN, CHAMPDOR

© A „Valhalla Páholy” név és az embléma, valamint a „M.A.G.U.S.” név és az embléma a Valhalla Páholy Könyvkiadó Kft. bejegyzett védjegye

Cybelle

ARETHUSA



Státusz: Játsható
Kaszt: Boszorkány
Szint: 1
Faj: Ember (ereli)
Jellem: Kóosz, Élet

Erő: 13
Állóképesség: 14
Gyorsaság: 17
Ügyesség: 18
Egészség: 16
Szépség: 19
Intelligencia: 15
Akaraterő: 12
Asztrál: 17
Műveltség: 17

Életerő-pont: 9
Fájdalomtűrési-pont: 13

Pszí: Mesterfokú pyarroni pszí alkalmazó, a Kyr metódus Pszi-ostrom diszciplínájával

Szint: 1.
Pszi-pont: 10
Max. Mp: 8

KÉ: 30/31/24
TÉ: 51/44/-
VÉ: 99/87/-
CÉ: - / - /25
A számértékek törkard, tör, kézi nyílpuska sorrendben értendők

Képzettségek

3 fegyver használata:
Törkard, Dobótör, Kézi nyílpuska
Lovaglás

Fok

Af
Af

Képzettségek

Úszás	Af
Ugrás/akrobatika	26%
Írás/olvasás	Af
Pszí (pyarroni iskola)	Mf
Ökölharc	Af
1 fegyver dobás: tör	Af
Herbalizmus	Af
Méregkeverés	Af
Sebgyógyítás	Mf
Szexuális kultúra	Mf
Etikett	Af
Tánc	Af
2 Nyelv (közös, aszisz)	3/3.

Fok

Felszerelés („induláskor”)

Fegyverek, közönséges felszerelési tárgyak, ezen kívül saját maga készítette mérgek és mágikus tárgyak:

Mérgek (hatása, száma)

4. szint	1k10 Fp kinnmég, 8 adag
5. szint	Bódító idegmég, 4 adag
3. szint	Görcsöt okozó, izmokra ható méreg, 4 adag

Mágikus tárgyak

Hatalom itala, 12 adag

Gyógyitalok:

4 Fp-t gyógyító, 4 adag
2 Ép-t gyógyító, 2 adag
Enyhe lefolyású betegséget gyógyító, 2 adag
Kék gyertya, 2 darab
Hatalom amulettje, 2 darab



l fog bukni. Az első pillanatban tudta. Hogy belépett a jelentéktelen külsejű épület ajtaján, úgy érezte, mintha világokat szétválasztó küszöbön lépett volna át. Az árnyékban meghúzódo asztalok körül homályos alakok ültek – férfiak? nők? –, és rezzenetlenül várták, hogy elébük lépjen. Sorsa fordulóponthoz érkezett, ebben egy percig sem kételkedett. Egyetlen mozdulatot, szón is roppant sok múlhat. Ebben a klánban nincs helye határozatlan, ügyetlen, ostoba libáknak... írni kell hát lennie gyengeségein. Magabiztosságot sugalló testtartással lépett hát a „beszélgetést” vezető férfi elé, és szó nélkül leült.

A tapasztaltnak tűnő, időse férfi illedelmesen köszöntötte, majd lassú, dallamos, szinte éneklő hangon beszélni kezdett. Szavai idegen gondolatokat, ideológiát zengtek, Cybelle önmagába vetett hite pedig percről percre csökkent. Vajon valóban közjük akar tartozni? Valóban elkieserítene a bukás? Kétségbeesetten próbált megkapaszkodni az okokban, melyek elvezették a fejedáshoz, hogy megkíséreljen felvételt nyerni szigorúan megszűrt soraikba. Be kellett látnia, alig 18 évesen nem vonzotta ide más, mint a feltétlen rajongás az ismeretlenért, s vágy a hatalom után, amivel maga is láthatatlanná, nesztelenné és halálössé válhat. Szerette a fegyvereket, s tisztelte azokat, akik szemfényvesztő ügyességgel bántak velük. A fejedáshoz a világ minden táján félelmetes hírv, rejtélyes harcosoknak számítottak, nagyon tetszett volna a lánynak, ha maga is a rettegett klánok egyikébe tartozhatna. Tudatában volt saját nem mindennapi képességeinek, mind gyorsaság, ügyesség, mind intelligencia terén. Nem hitte, hogy alkalmatlannak találta volna bármiféle vizsgán. Felveszik, aztán néhány év múlva az ő neve is egyenlő lesz a halálos veszedelemmel – ilyen egyszerűnek tűnt.

A „beszélgetés” azonban egyre kiábrándítóbb lett, még csak nem is hasonlított azokhoz a romantikus elképzelésekhez, melyeket Cybelle mindezidáig dédelgett. Fanatizmus, merev gondolkodás, embertelen szabályok, józan ésszel nehezen követhető, feltétlen hűséget követelő klántörvények – nem ez kellett a fiatal lánynak. Hatalmat akart, hogy élhesen – hogy jól élhesen. Nem kívánt misztikus feljebbvalók által mozgatott gyilkológép lenni.

Döntött. Ez nem az ő világa. Felállt hát az asztaltól, merev arcán elnézést kért, majd vissza sem nézve, sietős léptekkel elhagyta a kis klán találkozóhelyét.

Kilépve a verőfényes utcára, már saját ostobaságát és naivitását átkozta. Élete egyik nagy lehetőségét szalasztotta el, csupán túlérzékeny lelke miatt. Tanácstalanság és düh kavargott benne, de maga sem tudta igazán, a fejedáshoznak vagy saját magának kellene szemrehányást tennie.

Ekkor lefátyolozott, feketébe öltözött alak lépett elébe. A fátyol pókháló finomságú anyaga mögött középkorú nő arca sejtett fel. Selyemruhájával gyenge szél játszott, a fekete kelme csillogva tompán fodrozódott, miként a sötét víz.

– Engedd meg, ifjú hölgy, hogy megmondjam sorsod, feltárljam előtted jövőd!

A nő hangja, akár ruhája selyme, lágyan szálló, puha szépségű, valahogy mégis sötét tónusú volt. Cybelle lerázta a felé nyújtott kezét, majd megtorpant. Visszanézett, egyenesen a nő fátyolon átszillanó szemébe. Különös, megmagyarázhatatlan érzés kerítette hatalmába egy pillanatra, de mielőtt tudata megkereshette volna forrását, tovaszállt.

A fátyolos nő közelebb lépett, kezével megérintette a lány tenyerét. Szemeit lehunyta, összpontosított. Perceknek tűnő néma pillanatok után beszélni kezdett:

– Ifjú hölgy, ki a hatalmat keresed, ne tartsd kudarcnak találkozásodat a fejedáshoz. Ellenkezőleg... észrevetted azt, mit sok férfi soha nem ismer fel. Ne bánd, hogy otthagytad őket. A sors más utat jelölt ki számodra, ahol képességeid legjavát nyújthatod. Igazi hatalmat kaphatsz az emberek felett, ha elég türelemmel rendelkezel... Ha ismerni kívánsz ed az utat, látogasd meg ma a Folyóvölgy utca hatodik házát, pontban éjfézkörp. Most búcsúzom. Az istenek áldása és a holdvilág vigyázza utad, ifjú hölgy!

Cybelle bizonytalansággal küszködve lépett a Folyóvölgy utcába. Mintha csak álom lett volna a találkozás, a jósnő alakja minduntalan kisiklott elméjéből, ha megpróbálta felidézni magában. Csupán a szavak visszhangzottak fejében, újra meg újra. Végül a különös érzés, a találkozás sorsszerűsége bírta rá, hogy valóban eljőjön a megjelölt címre. Lassan ballagott a hatos számú épülethez. Sötét ablakok, jellegtelen kapu fogadta. Először halkán, majd hangosabban kopogott, de még az éj megszokott neszei sem hallatszottak odabentről. Már-már természetellenes volt a csend, s a lány elgondolkodott azon, hogy talán jobb lenne visszafordulni. Ám ha idáig eljött, már csak a kíváncsiság sem engedte távozni. Óvatosan a kilincsről helyezte kezét, benyitott.

A kapu keskeny, gyertyákkal megvilágított folyosóban folytatódott. A falakat élénk színű kárpitok borították, mindöjűk mintázata tomboló vadságot sugallt, akár a tűz tánc. Cybelle határozatlanul pillantott körül, majd belépett. Vonzotta a különleges hely varázsa, legyőzte hát mindinkább terebélyesedő félelmét, s elindult a folyosón. Három ajtót látott maga előtt. A bal és jobb oldalra vezető egyformák voltak, a szemben nyíló azonban nagyobb; ismeretlen, márványerezetet idéző fából készült. Erőt és időtlenséget sugárzott, holdat formázó gombját ezüstből vérték.

A lány csupán egy pillanattal tétovázott, azután megfogta a márványszerű ajtó gombját. Hirtelen villámcsapáshoz hasonló érzés száguldott végig tagjain – egy szemvillanásnyi időre megszűnt létezni a külvilág, majd minden visszatért a megszokott



állapotba. Cybelle nem tudta mire vélni a jelenséget, de most már mindenképpen magyarázatot akart. Kinyitotta hát az ajtót.

Sőt, láthatatlan falú folyosó fogadta. Természetellenes sötétség volt ez, szinte kavargott, gomolygott, mint valami éjfékeket kő, melyből szörnyű lények születhetnek bármely pillanatban. A lány azonban lelke mélyéről különös bátortást nyert, belépett hát. Lassan haladt; az ajtón kívüli fény egy ujnyira sem tudott behatolni a folyosót uraló sötétségbe. Cybelle elvesztette irányérékét, nem tudta, mi táplálja mégis magabiztoságát, mi viszi minden lépéssel előre, egyre közelebb a remélt kijáratához. A percek óráknak tűntek, a folyosó mit sem változott – vagy, ha változott is, a változás láthatatlan maradt. A lányt körülölelte a sötét, ránehezedett, minden lépésnél fojtogatta. Ekkor keze végre falba ütközött, majd kilincset tapintott. Lázassal ragadta meg, s tépte fel az ajtót, vezessen bárhová, csak ki a rémséges sötétségből.

Egy szoba tárult fel előtte. Benn állványokon gyertyák égtek, imbojgók fényük világította meg a helyiség közepén álló asztalt és a körülötte ülőket. Az asztal kerek volt, anyaga az ajtó márványszerű fájára emlékeztetett, ám nem ezüst-fekete, hanem szürke-mélykék. Öten ültek körülötte. Ketten-ketten a jobb és bal oldalán, vállukat mutatva a belépőnek, egy pedig az ajtóval szemben. Nők voltak mindannyian, egyikük fehér ruhát, fehér fátylel. A szemben ülő alakban Cybelle azonnal felismerte a jósnőt, akivel reggel találkozott. Feketébe öltözött ezúttal is, ám most nem jószág és barátságosság, hanem erő és hatalom sugárzott alakjából. Arcát nem takarta fátyol, szemei a lányt fűrkészték.

Az asztal közepén halványan derengő kristálygömb állt, díszes ezüstalapzatát domborművek díszítették, melyeken különös táncot járt a gyertyák fénye.

A lány belépésekor csupán a fekete ruhás nő emelte fel a fejét, társai meg sem rezzenek. Senki sem szólal meg, Cybelle pedig nem mozdult el az ajtó elől. A csend egyre hosszabbá, kínosabbá válik. A lány fejében ide-oda cikázott a gondolatok. Nem tudta, hová került, kik ezek a nők, és mit várnak tőle. Hallott már boszorkányokról – ki ne hallott volna róluk –, ám másnak képzelt őket. Nem is sejtette, hogy Erenben is vannak szektáik.

Mind a négy fehér ruhás nő szép volt, finom vonásaikat a fátyol sem leplezte. Rezzentenül ültek, mintha észre sem vetnék volna a lány belépését. Cybelle zavartan köszönetét adta, de kiszáradt torkán alig jött ki hang. Legszívesebben elmenekült volna, de nem tudta, hová, merre, miért. Háta mögött az ajtó nyitva állt végig, de korántsem volt benne biztos, hogy hagyják elmenekülni. Végére is, járt titkos termeik egyikében. Rádásul egyre erősebben érezte, ezúttal nem szabad veszni hagyni a lehetőséget. Itt valóban magafajtaik közé kerülhet, igazi hatalomra tehet szert. Eddig ugyan nem foglalkoztatta a gondolat, hogy a mágia is lehetne további életének kísérője, de a csendben egyre világosabban öltött testet az elhatározás: nem hátrál meg.

Az asztalhoz lépett, szó nélkül ereszkedett bele a jósnővel szemben álló székre. A fehér ruhások továbbra sem miltázták figyelemre, szoborszerűségük megingathatatlanul tetszett. A jósnő ekkor az asztala helyezett egy vörös színű gyertyát, amely kezének intésére lángra lobbant. A felszálló füst távoli világok, ismeretlen fűvek illatát árasztotta, pillanatok alatt betöltve a helyiséget.

Cybelle tanácstalan volt. Újabb percek teltek el, a halott csend egyre inkább cselekvésre késztette a lányt. Belenézett hát az asztal közepét elfoglaló gömbbe.

Egy-néhány pillanat után színes foltok, formák kavargotak a gömbben, szabálytalanok, alakatlanok mind. Cybelle koncentrált, a formák változása egyre sűrűbbé vált, a fények elveszettek táncba kezdtek. A lány elbizonytalanodott. Érezte, tennie kellene valamit a gömbbel, ám senki sem fogja megmondani, mit. Kísérletezni kezdett. Megpróbált alakokat, tárgyakat bealélni a formákba, mint gyermekkorában, amikor a bárányfélőkhöz képzelt történetet. Azután az ellenkezőjével próbálkozott, irányítáni akarta a gömb képeit. Szülővárosának főterét, a szobáját díszítő képet idézte maga elé, de a képeken semmi sem változott. Új ötlethez nyomán egyszerre alkalmazta mindkét előbbi módszert. Ismerős

alakzatokat keresett a kristályban, majd megpróbálta őket így módosítani, hogy valóban a látni kívánt tárggyá formálódjanak. Megpillantott egy narancsvörösben fénylő keresztet, amiről apja disztöré jutott eszébe. Elméjét igyekezett megtisztítani, gondolatait kizárólag a feladatra összpontosította, a keresztből létrehozni a tör képet. Meglepetésére az átváltozás elkezdődött – ám a gondolatok folyama hirtelen megtört, a kép elúszott. Cybelle csüggedten pillantott fel, s látta a jósnő arcán árnyként végigfutó érzelmeket. Remény, majd kiábrándulás, mely után ismét a bizakodás látszott visszatérni. A lány úgy érezte, van még lehetősége. Tovább figyelte hát a gömböt. Zöld-türkiz felhő bukkant fel a fényben, a jósnő szemét idézve fel. Ismét koncentrált hát, érezte a gondolatból sugárzó erőt. A forma lassan, majd egyre gyorsabban változott Cybelle szándékának megfelelően. A gömbben elevenen ragyogott a szem, a kép mozdulatlanul meredve. Cybelle végtelenül kimerülten érezte magát, de tudta, sikerrel járt. A négy fehér ruhás nő ekkor felemelkedett, s csendben elhagyta a szobát egy eddig észrevehetetlen ajtón át. A lány egyedül maradt a jósnővel.

– Megfeleltél, ifjú hölgy. Most már közénk tartozol, akár így akard, akár nem. Kell nekünk őrzend rendünk titkait, cserébe tudással ruházunk fel, mely hatalmat szül. Sok év kemény munka vár, lélekben ints hát búcsút barátainak, ismerőseidnek.

– Egy kérdést még, tiszteltreméltó...

– Hellena.

– Mi történt volna, ha a próba nem sikerül?

– Hja, lányom... már egy hajó mélyében lennél, mely Kránba szállít a fiatal, gyönyörű rabszolgánokat...

A beavatási próba leírása a M.A.G.U.S szabályai szerint

Az ereni Rielan szekta beavatási próbája

A kiválasztottnak éjfékpőrkbe kell nyitnia a kijelölt ház kapuján. Végig kell mennie a folyosón, a három ajtóig. Ki kell választania az egyenesen vezetőt, melyen a boszorkányok számára oly fontos hold képe szerepel. Ha bármely másik ajtót próbálná, zárva találja őket, a középsőről pedig eltűnik a kilincs. Ebben az esetben nincs más választása, el kell hagynia a helyet.

Amennyiben a középső ajtó kilincséhez hozzáér, aktiválja az Árnyékajtó varázslatot – ennek jele az egész testet átjáró különös energiasugár. A kiválasztottnak át kell jutnia az Árnyékajtó mögött található folyosón, hogy eljusson a szekta igazi központjába, amely a várostól akár több száz mérföldre is lehet. (Az átjutásra vonatkozó szabályokat lásd a varázslat leírásánál.)

Az Árnyékajtó a próba termébe vezet. Itt négy beavatott figyel a szertartást, míg a szekta egyik vezetője irányítja az eseményeket. Törvény, hogy egyik boszorkány sem szólalhat meg, míg a próba be nem fejeződött. A kiválasztottnak magának kell felismerni a teljesítendő feladatot. A gömbön uralmat csak az gyakorolhat, aki sikeres Intelligencia és Asztrálpórák tesz, miután már tudja, mi kell tennie. A meggyújtott vörös gyertya különös hatással. Befolyásolja a kiválasztott koncentrációképességét, először gátolja, majd a további kísérletekben serkenti azt. Így a szekta vezetője viszonylag pontosan behatárolhatja a kiválasztott képességeit. A gömb irányítására minden próbát tevőnek négy lehetősége van. Az első esetben képzettségpróbat a gyertya hatása miatt -3-as módosítással teszi. A második próba módosítója -1, a harmadiké 0, a negyediké pedig +2. Ha a négy kísérlet közül egy nem sikerül, a lány elbukott. Ám mivel ismeri a boszorkányszekta egyik vezetőjét, nem térhet vissza otthonába – Kránba vagy Gorkiba kerül, rabszolgának. Amennyiben a próba sikeres volt, kezdetét veheti a hosszú, kitartást kívánó tanulás...

Kovács Adrián



Előre meg íyiesmük. Már megint itt vagyok. Előrebocsátom, rövid lesznek. Ennek két oka van. Először is most csak egy oldal vagyok a kettő helyett. A másikon ma Gyu/Mufibusters barátom garázdálkodik valamilyen demólogia levelezéssel vagy mi a fenévé. Amikor felvette eme remek ötletét, hogy szeretne itt néhány dologra válaszolni, akkor nem voltam túlságosan elragadtatva, mert ez itt az én személdombom, meg különben is van mire válaszolnom. Aztán mégse bírtam avagy a hatalmas nagy jó szívvvel és belevágytam (remélem azt senkinek sem kell külön mondanom, hogy először és utoljára voltam ilyen engedékeny). Így aztán ma kooperációban szórakoztatunk benneteket. A második ok amiért rövid lesz az ennél sokkal rövidebb: nyugós vagyok és nem tud jövedv. Tévedtek, kivételesen nem a leadási határidő miatt, hanem egy fiatal, karcsú, fehérhűhűs, szőke és zöld szemű hölgy miatt, akinél ma jártam levon. Írás előtt. Ez még nem lenne baj, csakhogy az említett hölgy a fogorvosom, és sajnos volt neki némi munkája a bal felső akárhánys fogammal. Örömmel jelenhettem, hogy a moka nem sikerült, így holnap reggel ismét kedvenc székeimben helyezkedhetek el. Hurrá. Mindenesetre amíg nincs jobb szórakozásom (naná, hogy nála), bepótlógok ide néhány levelet.

Mágushölgy újra

Szevasz Brazili! Emlékszel még rám? Én vagyok a kezdő mágushölgy a EOB-ból Lenne 4 kérdés. Megpedig: 1. Kedvenc időtöltésem a számítógépezés és a GURU olvasása (!!!). Nagyon vágyom egy GURU pólóra, csak van egy gondom: nem tudom, hogyan rendeljem meg? így leveiben, vagy íseken? 2. Képzeld, nagy örömröm (tatatatataaam!!!) megkaptam a Monkey Island I-et!!! De sajnos nem nagyon tudom hogyan kell vele játszani! Légyszí közőld le a lapban, hogy hogyan játsszak vele, vagy ha már egyszer megjelent volna a GURU-ban a MI 1, akkor ird meg melyik számban. 3. Légyszí ird le, hogy mi a neved igazából 4. Kérlek VÁLASZOLJ a kérdéseimre, mert ha nem, akkor attól tartok, egy hét múlva már lyukas lesz az oldalam, mert kifűjra a kíváncsiság! (Nagyon remélem nem ákard, hogy miattad legyen lyukas az oldalam!) Képzeld, láttam Masellit a tévében (egész szimpatikus!) Ja és add át neki az üdvözlőmet! (...) Ui: Ha mégis leveiben kell rendelni eredeti amerikai B52-es GURU pólot, akkor már most rögtön rendelke így! De azt az egyet mindenki dedikálja alá, ha lehet mosópor átlóan és nagyon remélem, hogy Rettenő Szuper GURU pólo golyóálló!!! Ezennel zárom soraimat, maradok HÜ olvasótok. (Bálint Erika, majdnem 11 éves, Budapest)

Emlékszem még, köztudottan hatalmas memória van. Mivel régi ismerős vagy, ezért mindenképp egyebé bemutatkozás és miegyéb nélkül nekem meg egy rövid válaszom. 1. Lehet leveiben is GURU pólot rendelni. A Kriszta bűzöld kuld neked utánvéttel, ha még van beldé. Nem garantom, hogy mindenki aláírja, meg egyébként is amilyen szuper mosóporok vannak (láttam a reklámban) főlösle-

ges is lenne. Az viszont biztos, hogy golyóálló póldnk nincs főlösleges, azokat biztonsági okokból én hordom. 2. MI1 leírás a GURU lapjain nem volt, mi mindjárt a 2-vel kezdünk. Azt hiszem, hogy muszáj lesz másol utánanézned ennek, én ebben nem tudok segíteni. 3. Hogyhogy mi? Hát Brazil, a kisdobos. Ez mindenki tudja. 4. Úgye azért meg nem lyukas az oldalad? Kár lenne érteni. Bár talán egy lyukas oldal még mindig jobb lehet mint egy lyukas fog...

Programvásárlásról általában

Helló GURU! Olvastam, hogy foglalkoztok eredeti játékok árúításával. Ha ez így van, küldjtek nekem valami listát az eddigi utávéttel megrendelhető Amigás stufokról, ui. az újságban csak PC-s listát találtam. (...) Ja és pl. a ... sem foglalkozik túlságosan Amigás stufókkal, így tehetnétek valamit ez ügyben, hiszen állandóan írjátok, hogy csúnya dolog lopni programokat használni, meg ejnye-bejnye, de nem igazán könnyítétek meg az eredeti stufók beszerzését, erre egy vidéki Amigásnak a lehetősége gyakorlatilag 0. És amíg sokkal könnyebb egy kalózmásolatot szerezni az eredetinel, csak néhány elvetemült fickótól várható el, hogy gyári stufot vegyenen. Szerintem PC-re is azért vesznek több játékot (mármint itt, Magyarországon), mert arra lehet kapni. Szóval az építő jellegű javaslatom az lenne, hogy a játékok értékelésénél írjátok oda "nyugtati" mintára - a program árát is a géptípus mellé (már ha ez kapható nálátok), maximum a Gaborcának azt kell rajzolni az értékelő bigyókat. Ez esetben talán egy ár/értékesítmény rovatnak is jutna hely. (...) (Tajti Attila, Kőmlő)

A GURU által forgalmazott lista a GURU című szórakoztató informatikai magazinban megtalálható. Erről nem kívánok vitatkozni, tuti biztosak az értesüléseim. A programopásról meg másolásról az előző levrovban már leírtam a véleményem, így erről most nem kívánok külön szólni. Szóval az a helyzet, hogy lista van, onnan a játékok utánvéttel megrendelhetők, mi ennél többet tenni nem tudunk. Illetve még annyit igen, hogy próbálunk megfelelő áron újabb és újabb szoftvereket beszerezni. Sajnos a legújabb, legfrissebb és legprognosztibb programokat nekünk behozni nem érdemes, mert ezek drágák és csak nagyon keveset (vagy semennyit sem) tudnánk beldé eladni. Kivételek persze vannak, ismét csak felelmegetem pl. a Day of the Tentacle című eszméletvesztést. Ez van, de ezt most nem kell sőt nem is szabad szeretni, csak egyelőre muszáj elfogadni. Remélhetőleg a helyzet nem túl hosszú időn belül megváltozik. A javaslatod szuper, állati spóci, baromi frankó és marha klassz, de én személy szerint biztos vagyok benne, hogy nem lesz beldé semmi, leginkább az előbb leírtak miatt és nem azért, mert Gaborca képtelen lenne másik izébigyót tervezni az értékeléshez. Csak ismételné tudom magam: ez van. (Azt hiszem kissé negatívnak tűnhetnek most. Elnézését, de úgy látszik sikerült megint a bioritmusom legaljára csúsznom.)

Eltérített levél

Tisztelet Károly! (Nem változtattam nevet! Ezt a levelet az írja eredetileg a Molnár Károly alias Kukori nevű grútnék küldte, de aztán mégis hozzám került. - Brazil) A GURU-ban olvastam, hogy szívesen vesz olyan leveleket, melyekben programleírásokat kérnek. Engem főleg a felhasználói programok érdekelnek, de sajnos nemrég kerültem az Amiga tulajdonosok közé. Így aztán most kezdem el tanulni a kezelését, használatát. Vannak már programjaim, de leírás hiányában nem tudom teljes biztonsággal kezelni. Szeretném ha az alábbi, vagy hasonló programok leírását elküldné számomra: (... hosszú lista. - Brazil) (Kelemen István, Békés)

Itt kérem nagy-nagy félreértés esete forog fenn. Mielőtt azonban bármit is mondanék, meg kell jegyeznom, hogy a magázás úgy általában a nem hivatalos jellegű GURU levelezésben tilott, ám elnéshető büntetl. Azonban a továbbiakban kéréim mindenkinek ehhez tartani magát. OK, téma lezárva Szóval a tévedések. Elő: Kukori a PC-s vonalon nyomul, így az Amigás felhasználói programokról elég keveset tud. Második: Kukori nem arra gondolt amikor elkövette azt a bizonyos kijelentést, hogy valaki ír neki és ő pedig válaszborítékban küldi a leírát. Nem, erről szó sincs. Mindössze arról kívánt közvélemény-kutatást készíteni, hogy az újság hasábjain miről írjon. Az olyan kéréseket sem ő, sem más nem képes kielégíteni, amiben az akármilyen program komplett vagy nem komplett leírását kéri valaki. És ez a kijelentés pontosan ugyanígy igaz a játékok programok esetére is. Ezért tisztelettel megkérek mindenkit, hogy ilyen és ehhez hasonló kérésekkel a jövőben máshova forduljon, ajánlám talán a Jézus Szíve Lelki Segélyszolgálat vagy hasonlóan nagyon fontos intézményeket. Mellékesen megpontosítom, hogy a programok leírása a gyári csomagoláson belül megtalálható. (Azt hiszem lassan kezdekhetek unalmassá válni. Sebaj.)

Kész. Vége. Ennyi. Meguntam magam meg a levon. Írását, különben is lassan betelik az egy oldal és kezdődik a Gyu műsorzáma. Nem tudom, hogy ő mikről meg kikről fog írni, csak abban reménykedem, egy incynóciópínt a ti érdekekben, hogy ő nem lesz annyire negatív és fogfajós. Most nagy sebességgel búcsúzik, de a jövő hónapban nagy valószínűséggel majd újra találkozunk épen és egészségesen, különös tekintettel a fogakra. Addig is mindenesetre még mindig maradtam a:

Brazil

(Aki most kissé gyanakszik rá, hogy a mindenféle fogfémek meg ízek csak a reklámokban annyira szuperek, mert erősen úgy látszik, hogy hiába használtam azokat jó kisdobos módjára igen nagy rendszerességgel, azoknak valószínűleg nincs igaza.)

Akkor most következze valami egészen más...

Helló Halló Szegazs GYU!

Chip vagyok a Fun Factory elnevezésű csapatból. Itt a lemezen megtalálhatod a csapatunk második művét. A címe: Yointr.exe. Sajna nekem is csak 500-asom van, így 1200-nál a futtatni akarok, foglalj le a memóriából \$22000-\$7111-ig egy kis memóriát a száma. Remélem megnyeri tetszésedet. Annyi info még hozzátartozik, hogy csapatunk hölgy tagjával (RELAX-szel) együtt barmoltuk össze. Szóval a credits (mivel a proggy-ban nincs ilyen). Code by Relax and Chip Gfx by Relax, Music by Chip. Sok szórakozást hozza!

A lemeze még felvettem két IFF-ILBM formátumú kódot, amit a RELAX követett el. Ha akard ezeket beírhatod a Demológiába csak úgy háttérként. De ezt a te izlésekre bízom. Tök aranyosak nem?

Nos. Más. Van egy tippem az ISCH CREW által összedobott(!) slideshow-hoz: Kitapasztaltam, hogy a trackloader csak 500+ os alaplapú Amiga 500-asokon fut. Ha sima gépen akarod futtatni, akkor mikor kiad a töltés belépés Action Replay-ba (ha van, ha nincs akkor csak barmolhatod a gurut) és az időzítést (ahol éppen tart) átrövidíted 10000-ra. És a boldog túráj egy kis kérés után megtekinthet a slideshow-t. Mióta megnéztem az egészet, azóta zörög a drive-om. Ez van. (Érthetőben és rondában: *****)

Hogy a DEMOLÓGIÁRÓL is essen egy-két szó. Szerintem cool (nem akarok nyilazni, nem szokásom, ezt egy páran bizonyíthatják), és azért nem írnak róla véleményt, mert minék kritizálják, amikor nincs mit rajta. Talán ez lehet az oka. Nos. Mivelhogy én egy szegény csóró kis poder vagyok, ezért plízizz küldd vissza a lemezt. Azokkal a bélyegekké amiket lecseréltem a borítékon. Tudom, hogy nem szokásod a csálás, de ez esetben nem tennél kivételt? (Arról ne is beszéljünk, hogy a magyar posta meg is érdemli.) Előre is kösz! Csál!
SIGN OFF CHIP OF FUN FACTORY.
Ui.: Kösz, hogy (szántál) rám annyi időt és végigolvastad a levelem!

Huj Huj Hajrá Chip of Fun Factory!

Öröktárató hálám és köszönetem a levélért. A kis intródról csak annyit: lesz ez még jobb is. Senki sem úgy kezdte, hogy elsőre megírta valamelyik party győztes domját. Mindenesetre dicsőretek a következők ténylek:

1. Csináltok valamit.

2. Női (Női) köder, ill. grafikus is részt vett a munkálatokban. Wowww! Fényképes levelet várom sokszeretettel (a címem valamelyik régebbi GURU-ban benne is legyen).

3. Kösz a tippet az ISCH Crew remekművéhez. Én inkább nem próbálom ki. Remélem előbb-utóbb megtanulnak a fiúk JÓL kódolni.

4. Írtál nekem. Hát ez utóbbi a legdicséretebb. Elővigyázatossági szempontból kihagytam a címedet a levélből. Persze nem azért, hogy meglozzalak a rajongó levelektől, hanem azért, hogy a Posta emberei is békén hagyjanak. Egyébként vannak jobb címtelési módszerek is.

Ha pedig legközelebb bármit csináltok, foglaltok már le neki a memóriát, és akkor futni fog mindenem. Addig is javasolom a HOW TO CODE című eposz beszerzését, amely a demokóder életét elég sokban megkönnyíti.

Amint már biztos észrevetted, a demológiát már nem én írom. Ez van. Mindenesetre a jövőben is lehet engem levelekkel bombázni a GURU címén, hátha ennek a rovatnak is lesz még folytatása.

A képek aranyosak. Aki rajzolta (RELAX) is remélem, hogy legalább ilyen aranyos :)
Ui.: Nincs miért...

Tisztelt Gyu!

Olvastam a cikkedet a GURU-ban és érdeklődnek a magyar sceneről. Légy szíves írd meg, mi az ábra, küldöm a válaszborítékot. Tisztelettel: Marosfalvi Zoltán

Tisztelt Marosfalvi Zoltán!

Hát mi is a helyzet a magyar scenerével? Nem sok jó. Nemrégiben beszélgettünk erről Brazilián, és végül is úgy véltük, a magyar scene élt néhány évet, béke poraira. Tudom, hogy ez igen szomorú dolog, de valahogy lassan elmúlt az egész. Ugyan vannak csapatok, és vannak még lelkes emberek, csak hogy a pénz, illetve egyre felüdtebb lesz mindenki, így már másra is kell gondolnia, nemcsak demokódolásra. Ezenkívül ez a mai világ, ahol csak a MHz, a megabyte és a winchester nagysága fontos, és lémer az, akinek kis mezei gépe van (mennyi csak el egy partira, ahol sokmegahertezs, nagydobozos gépek mellett terpeszkednek baseballsapkás, vodkát vedelő és dohányzó fiatalok, és mély undorral néznek rád) a scene már sosem fog feltámadni.

A barátságosság véget ért. Vége a bulinak.

Már nem az a fontos, hogy együtt legyünk, jól érezzük magunkat és megtapsoljuk egymás alkotásait egy compón. Hanem az, kinek hány meghertz, hány megabáj, hány szín, hány bites hang. És ez baromira szomorú. Arról nem is beszélve, hogy még ma is (1994) ott tart Magyarország, hogy egy partyt COPYPARTY-nak neveznek, és szinte minden gépen valamilyen másoló fut, ha jól körül nézel. És ez is igen szomorú. Mindenesetre még bizunk abban, hogy talán majd minden megváltozik. Csak nem valószínű! :-)

Helló!

A 94/1-es GURU-t olvastam és azért írok, mert érdekel a demozás. Sőt szeretnék én is készíteni, ezért keresnék tapasztalt demoszokat levelezés céljából. Ha tudsz olyat, aki szívesen ad tanácsot, légyyszíves írd meg. Amik érdekelnek: Segédprogramok, Kommentek source-ok, tömörítő prog. eljárásai, meg minden egyéb. Üdv Tatai László

Hopsz! , az már igen! Még van élő ember ebben az országban, akit érdekel a demozás. Ezúton is kerestek tehát valaki, aki Tatai Lászlónak segítene. Címe: 8600 Siófok, Mészáros Lajos. u. 29. Mindenesetre néhány szót én is szólnék: elmondom, az állagos democsoport milyen programokat használt: az assembly kódoláshoz AsmOne-t vagy DevPac-ot, a grafikaéhoz Deluxe Paint v4.x, vagy Brilliance. A zenéhez ProTracker, ill. OctaMED, a tömörítéshez PowerPacker, ill. CrunchMania.

Természetesen nem ezek az egyedüli lehetőségek, de ismerve a scene csapatokat, ezek a legsűrűbben használtak. Ha most mindent felsorolnánk, ami használható demozáshoz, a következő három-négy oldalt is én töltöttem meg. Ezek a programok szinte bárhol fellelhetők, jó részük kemény forrásként, más részük pedig Public Domainként, vagy Sharewareként. Az lenne az ideális, ha mindenki megvenné a prógikat. De ez sajnos elég utópisztikus álom. Addig is remélem hamar segít valaki, és nemskára majd találkozunk valamelyik demóddal itt a GURU hasábjain.

Válasz RaTT of Grif Teamnak.

Kösz a lemezt. Én még mindig Amiga tulajdonos vagyok és hacsak nem jön el a nagy Amiga eltűntető vírus, az is maradok. Természetesen örülök, hogy a PC scenerén is van valaki, aki aktív. Ez fantasztikus. De remélem Te is elolvastad majd, amit fentebb írtam a sceneről. Jó lenne, ha pont Te lennél azok, akik rám cölálnak, hídd el, nem lenne nálam boldogabb ember, ha visszajönnének a régi gondatlan napok. A lemezőságotok biztos kafa, remélem hamarosan Amigás verzióidat is találkozunk, hogy én is elolvashassam.

Ennyi volt első nekifutásra a demolevelezés, remélem legközelebb is találkozunk és addig is megtartotok emlékezetetekben. Ja még valami; el vagyok keseredve: még mindig nem kaptam egy levelet sem szépségsárányjölleltől...

Hát akkor ennyi, egyelőre elég volt belőlem. Legyetek jók, szobatiszták és ne hagyjátok lent a játékaikat a homokozóban!

Üdvözzetel,

Gyu/Muffbusters

AMOS the Creator

Előjáróban kijelentjük, hogy nem érkezett hír sem az Amos AGA-ról, sem egyéb új kiadásról, ellenben maradt még számos homályos folyósó az Amos nagy épületében. Egy ilyen eddig még nem érintett téma, az Amos Professional Interface. Ez egy meglehetősen hatékony eszköz, ám csak a Prof. ismeri. Remélhetően a Professionalt nem használók számára meggyőző lesz a következő oldal az áttéréshez.

Az Interface, ha úgy tetszik egy külön programnyelv, amit hasonlóképpen építettek össze az Amos-szal, mint pl. az AMAL. Ez az Interface a képernyő kezelésével foglalkozik, és ahhoz nyújt könnyen használható lehetőséget, hogy programjaink kezelő felületét elkészíthessük. Használatával programunkat egységes arcúvá tehetjük. Amit hagyományos Amos utasítások bonyolult sorozatával tudunk megoldani, azt az Interface egyszerűen megvalósítja.

Az Interface működése valójában abból áll, hogy előre elkészített képelemekből összeállítsunk egy képernyőt. A lehetőségek illusztrálására érdemes megnézni a tutorial programjait. Ilyenek a kapcsolók, slidek, input mezők, látványos ablakok, képmézők. Az Amos Prof. editor, a help rendszer vmint a direct mód képernyője is az Interface használatával épül fel.

Meg kell ismerkednünk egy új bank típussal, amit a Meg. megjelenése hozott magával.

Resource bank n

Az Interface számára tartalmazza az elemi képelemeket, üzeneteket és az Amos programokat. Ez a bank permanensen a program mellett marad, akár csak az icon vagy sprite bank. Meghatározása más módon történik mint a hagyományos bankok esetében. Nem kell helyet foglalni neki, hiszen programon keresztül nem is tölthetünk bele adatokat. Az n határozza meg, hogy melyik bankban található az aktuális készlet. Egyszerre több resource bank lehet betöltve, de használni egyszerre csak egyet lehet.

A resource bank feltöltésére egy elég jó használatú segédeszközt is kapunk, ez a Resource bank Maker.

Resource Bank Maker

Az editor user menüjéből kétféleképpen is elindíthatjuk. Az Edit resource, már a memóriában levő bankot veszi elő módosítás céljából. A Resource Edit, pedig betöltése után arra vár, hogy valamilyen adatot töltsünk be. Ez a két indítási mód természetesen ugyanazt a programot használja.

Nézünk a lehetőségeket:

Edit graphic elements - grafikus elemeket vághatunk ki a betöltött és a háttérben álló képernyőből. Kivághatunk egyszerű elemeket, vízszintes, függőleges vonal mintákat, négyyszög mintákat. A négyyszög és vonal mintákból az Interface automatikusan a kívánt méretű képelemet állítja össze.

Edit text strings - 256 szöveges üzenetet adhatunk meg, amit az interface-en keresztül használhatunk.

Edit dialog programs - ez a funkció betölti a Workbench Edit szövegszerkesztőjét, amiben megírhatjuk az Interface programot. A ramdisk-ben megnyit egy

DBLtemp.ASC nevű file-t. Ide kell menteni a programot. Az Ed-ből való kilépés után visszatér a resource editorba.

Egy Interface-t használó program előkészületei:

- Mindenekelőtt be kell töltsünk egy resource bankot. pl.
Load "AmosPro_Tutorials:Tutorials/Interface/Example_resource.abk",10
Resource Bank 10 - meghatározzuk a bank helyét
- Megnyitunk egy képernyőt.
- Elindítjuk az interface programot.

Az interface-szel kapcsolatos Amos utasítások:

Resource Screen Open s,w,h,flash

Megnyit egy képernyőt a resource bank-ban tárolt adatok alapján. A képernyő felbontását, a színek számát és a teljes palettát tartalmazza a bank.
s - a screen sorszáma, hasonlóan a Screen Open-hez,
w - a képernyő szélessége,
h - a képernyő magassága
flash - megadható a Flash-sel villogtatott szín száma. Nulla esetén nincs villogás.

Resource Unpack n,x,y

A resource bankból kiteszi a képernyő x,y pozíciójába az n. elemet. Ez egy elemi összetevője az interface által használt elemeknek.

Dialog Open

Megnyit az interface számára egy kommunikációs csatornát. Használata többféle lehet (csak a paraméterek):

- a. - *csat,a\$* A csat egy sorszám, a\$ pedig egy interface program. A stringbe egyszerű értékadásokkal helyezhetjük el a programot. Ennek előnye, hogy az Amos editorból szerkeszthető az interf. program is.
- b. - *csat,prog* A prog a bankban elmentett program sorszáma (lásd Resource Bank Maker).

Két további paraméter, ami az előzők után adható meg:
var - az interface változóinak lefoglalt memória (*4 byte)
buff - az interface programnak lefoglalt hely (alap esetben 1 kbyte)

-Dialog Run(csat)

Elindít egy Interface programot az előre megnyitott komm. csatornán keresztül. Az AMOS program futása ezután folytatódik. Ez az utasítás egy függvény, ezért mindig egy változóhoz való hozzárendeléssel kell meghívni.

Most már csak azt lenne jó tudni, milyen is egy Interface program, ám előtte nézzünk egy példát: (A commenteket egy ' jel vezeti be)

```
Load "AMOSPro_Tutorial:Tutorials/Interface/Example_resource.abk"
Resource Bank 16
Resource Screen Open 0,640,200
Wait Vbl
'Interface belső változók deklarálása magyarul:
' értékadás
```

' az utasítások két nagy betűből állnak, de közéjük ' más karakterek is kerülhetnek.

```
' SetVariable - SV n,<érték>
' n a változó indexe
' az érték lehet numerikus vagy karakteres is
' valamennyi utasítást ; -vel kell elválasztani
' egymástól
B$=B$+SV 1,'partner nyilvántartás;"
B$=B$+SVAR 2,' név;"
B$=B$+SetV 3,' város;"
B$=B$+SetVar 4,' utca;"
B$=B$+SetVar 5,'irányítószám;"
```

```
B$=B$+Size 620,199;"
B$=B$+BAs 0,0;"
B$=B$+Save 2;"
```

```
B$=B$+BOx 520,160,1,620,198;"
B$=B$+POutline 10,10,1VA,1,14;"
```

```
B$=B$+PRINT 0,40,2VA,9;"
B$=B$+Line XB7+,YA4-,16,480;"
B$=B$+EDIT 1,XA8+,YA4+,40,40,0,5,11;"
```

```
B$=B$+PRINT 0,60,3VA,9;"
B$=B$+Line XB7+,YA4-,16,480;"
```

```
'Edit ascii - ED n,x,y,w,m,del,pap,pn
' n - a zóna sorszáma
' x,y - pozíció a BAs-ben beállíthatóhoz képest
' w - az edit ablak hossza karakterben (páros)
' m - a maximális editálható string hossz
' del - az alapérték, ami meg is jelenik az ablakban
' pap,pn - színregiszterek
```

```
B$=B$+EDIT 2,XA8+,YA4+,40,60,'Budapest',5,11;"
```

```
B$=B$+PRINT 0,80,4VA,9;"
B$=B$+Line XB7+,YA4-,16,480;"
B$=B$+EDIT 3,XA8+,YA4+,3,40,0,5,11;"
```

```
B$=B$+PRINT 0,100,5VA,9;"
B$=B$+Line XB7+,YA4-,16,190;"
```

'A Dlgit hasonló az Edit-hez, de számok bevitelére

```
B$=B$+Dgit 4,XA8+,YA4+,3,10,0,5,11;"
```

```
B$=B$+PRINT 0,120,6VA,9;"
B$=B$+Line XB7+,YA4-,16,190;"
B$=B$+Dgit 5,XA8+,YA4+,3,40,0,5,11;"
```

```
B$=B$+Button 0, SX80-,SY24-,80,14,0,0,1;[UN-  
pack 0,0,BP43+;PR 8,3,'quit',12;]BQ;"
```

```
B$=B$+RUN 10,3;"
B$=B$+EXIT;"
```

```
Dialog Open 1,B$
X=Dialog Run(1)
```

A következő hónapig sikeres próbálgatásokat kívánunk minden lelkes Amos user-nek. A témát még folytatjuk. (Amíg Dallas van, addig Amos rovat is van!)

Lázi & Angler

ZeneMánia

Sziasztok! Gondolom mindenkinek fel-tűnt, hogy tél van (legalábbis amikor ezt írtam még az volt) és ilyenkor a legjobb a meleg szobában GURU-t olvasni. Aki az olvasás mellett dönt, az remélem nem hagyja ki ezt az oldalt sem.

Hírek

A '93-as év végén készült el és '94 januárjában jelent meg egy igen sokrétű zenelejátszó, az EaglePlayer 1.51. A program két lemezen az eddig ismert Amigás zene fátmáthoz található lejátszó 10-12 félé látványos kijelzőt állíthatunk be, s előre meghatározott könyvtárakból is tudunk véletlenszerűen zenéket lejátszani és elég csak a könyvtárakat megadni. A program egyetlen hibája, hogy 2 MB ChipRammal egy 200 kB-os zene már nem fér be a memóriába.

'93 végén dobta piacra a SeaSoft (UK) az OktaMed Pro V5.0 zeneszerkesztőt, amiről azt rebesgetnek nem minden alál nélküli, hogy végre megtöri a ProTracker egyeduralmát. Profi midi kezelés, kombinálható effektek, széles kompatibilitás, jó kezelhetőség jellemzik a programot. Az OktaMed tesztelése még folyik, későbbiekben egy teljes leírás várható.

'94 januárjában jelent meg ExoticRipper 217-es verziója, amely az eddig legfejlettebb ripper program Amigán. Rengeteg formátumot ismer, meghallgathatjuk vele a memória adott részeit, olvashatunk vele közvetlenül a lemez trackjeiről, kilophatunk vele szinte minden zenét. Itt jegyzem meg, hogy a jogvédett programok hanganyaga is jogvédett, ezeknek másolása a törvénybe ütközik.

Végezetül, de nem utolsó sorban a PC tulajdonosokat szeretném megnyugtatni, mert eddig az ő géptípusok kissé hanyagolva volt. A zenemániában az Amiga uralom nem szándékos és nem végleges. A következő számokban legalább annyit szeretnék nekik is írni, mint az Amigásoknak. Tehát, ami késik nem múlik.

Zeneiskola

Rendszeresen kapok olyan telefonokat, amelyekben azt kérdezik, hogy "Elnézés ez a zene hogy készült?", "Milyen programmal lehet ilyen csinálni?" stb. Ezekből a telefonokból rá kellett döbbennem, hogy az emberek nagy része nem tudja hova tenni a számítógépes zenét. Ez nem szégyen. Senki sem születik okosan. A most induló sorozatban azoknak nyújtánék segítséget, akik szeretnének zenét írni, de nem tudnak hogyan elindulni. Azoknak is ajánlom ezt a cikket, akik már írtak zenét, mert ők is találhatnak újat benne. A cikk egyaránt szól Amigásoknak és PC-seknek, mert az elvek nagyon hasonlóak, a konkrét megvalósítást persze géptípusonként külön fogom tárgyalni. S mielőtt a lényegre térnék, még egy megjegyzés. Ha bárkinek bármilyen kérdése, kérése van az itt elhangzottakkal és más zenei dolgokkal kapcsolatban, az ragadjon tollat és írjon a GURU címére és a borítékra írja rá "ZeneMánia". Akkor várjuk bele!

A számítógépes zenének több fajtája létezik. Ha egy szintetizátort és egy számítógépet összekötünk, azt midinek nevezzük, ha a számítógép a saját hangképző egységét szolgáltatja meg, az az analóg, ha egy vagy több csatornán mintavételezett hangokat játszik le, az a digitális zene. A midivel vezérelhetjük a szintetizátorunkat úgy, hogy megírjuk a zenét a számítógépen, majd lejátszatjuk a szintetizátorral, vagy a szintetizátoron lejátszunk a zenét és rögzíthetjük a kottáját a gépen. Az analóg és a digitális zenét a géppel írjuk és vele is játszunk le. Midit használni C64-en, Amigán és PC-n is lehet, de erre az Atari a legalkalmasabb. Analóg hangképzést használtunk a C64-en és a PC-hez kapható ADLIB kompatibilis kártyákon. Az Amigán is van lehetőség analóg hangok képzésére, de itt vannak jobb lehetőségek is. A digitális zene koránálant királya az Amiga, bár mostanában a PC-s hangkártyák is kezdene felzárkózni (Covox, SoundBlaster, ...), sőt néha túl is szárnyalják a mestert (Gravis...).

Kezdjük talán a digitális hangképzés alapelveivel. A digitális hangok nem mások, mint valóságos hangminták (Sample) digitálisan rögzítve, digitalizálva. A digitális hangzás minősége két dologtól függ: attól, hogy hány bites és milyen frekvenciájú a mintavételezés. Amikor egy hangot digitalizálunk, akkor tulajdonképpen a hang hullámformáját ábrázoljuk digitálisan. A bites száma az ábrázolt hullámforma finomságát határozza meg, a mintavételezési frekvencia pedig azt, hogy milyen sűrűn veszünk mintát egy hangból. A minőség befolyásolja még az is, hogy hány hangot szolgáltatunk meg egy digitális csatornán (D/A Converter). Ahol van lehetőség, ott csatornánként egy hang szólal meg, ahol nincs, ott egy csatornát meg kell osztani több hang számára, a minőség rovására. Ahol több csatorna is van, ott stereo módot is használhatunk. Néhány adat:

Amiga 500-4000: 2x2 csatorna stereo 8 bit 48 kHz-ig

SoundBlaster 2.0: 1 csatorna mono 8 bit 48 kHz-ig (itt ezt az egy csatornát szokták négy felé osztani. Hallatszük is.)

Soundblaster Pro: 2x1 csatorna stereo 16 bit 48 kHz-ig

Gravis: 2x8 csatorna stereo 16 bit 48 kHz felett is.

Összehasonlítás végett egy CD lejátszó 44.1 kHz-cel, egy DAT magnó 50 kHz-cel mintavételez 16 biten.

Ha jó nagyra állítjuk a mintavételezési frekvenciát, egész tiszta hangminőséget érhetünk el. Ennek egy hátránya van, hogy egy 48 kHz-es hang sokkal több helyet foglal el a memóriából, mint egy 24 kHz-es. Ezért minden zenénél meg kell találni az optimális frekvenciát a rendelkezésre álló memóriamérethez.

Ami itt leírtam, elsősre elég bonyolult hangzik, de ne keseredj el, mert a gyakorlatban a feladatok nagy részét a gép végzi, így a mi dolgunk sokkal egyszerűbb. Tehát fiúk, lányok kitarás! Áprilisban találkozunk.

PETROFF



MÁGIKUS LAPOK

Előző cikkemhez képest most jelentősen visszatérünk az alapokhoz. Még a szabályoknál is alapvetőbb dolgokra gondolok. Tehát, milyen az AD&D játérendszerében egy normális fantasy világ? S, hogy mire alapozom a mondandómat? Arra, ahogy a játékhoz kapcsolódó regények lefestik az általánosnak vett világokat. És arra, amit saját megítélésből kiegyensúlyozottnak, elfogadhatónak gondolok. Természetesen itt csak egy-két töredéknek van hely. És ezekről is csak általánosságban beszélhetek.

Ezzel nem akarom mindenkinek előírni a mércét, sokaknak viszont szeretném. Azoknak, akik maguktól soha nem találják rá a JÁTÉKRA, a játékban.

Milyen a kalandozók aránya a népességben átlagosan? Rendkívül kevés, de ezt a képességeik talán ellensúlyozzák (sajnos főleg a pusztító erejük).

A mindenkori, legegységibb kisebbség a PC-k. Legfőbb vonásuk, hogy játszik őket, VELÜK CSAK JÁTSZANAK! Olyan világos, hogy nem is gondolnák rá, pedig a mesélő **egész világában** csak kb. fél tucatnyi a PC-k száma, ezzel szemben az NPC-k és szörnyeké iktatózó mennyiségű. Nem igaz?!

Persze nemcsak PC-k a kalandozó kalandorok, vannak egyéb, osztályai rendelkező NPC-k is. Nem éppen ugyanaz a két dolog.

A kalandorok kapcsán azokra a PC-kre és NPC-kre gondolok, akiknek a kalandozás a élete. PC-knél ez közerthető, a játékosai játszanak akarnak, minden egyéb csak hozzámágyarzás. NPC-knél meg olyan rendkívüli gondolkozásmód, vagy kényszer az indíték a kalandozásra, amiért biztonságos, dolgos létezés helyett szerencsejátékot játszanak az életükkel.

Egyéb, osztályai rendelkezők címét azokra teszek, akik karakterosztályai rendelkeznek, de mégsem kalandoznak. Általában volt kalandozók, akiknél a VOLT nem elpusztulásukat, hanem a leállást jelenti. Kevesebb a számuk mint az aktív kalandozóknak, mert ez egy ragaszkodó betegség, amit nehéz legyűrni míg jól megy. Szinte mindig, csak az előzőleg is NPC kalandozók válnak ki.

Érthető, hiszen a játékosok játszani akarnak a PC-kel, nem pedig egy normális életet szimulálni!

Az NPC-k viszont csak abban a képzeletbeli világban "élnek", ott próbálnak érvényesülni. Legtöbbször a közepesebb szintűek ugranak ki, náluk annyira együtt van minden: a 4. és a 8. szint közé eljutva már eleget kalandoztak, és meg is szedhették magukat, néhány túl reálisan gondolkodónak ennyi elég. Ha ilyenkor csak nekiállnának fölteni a részüket, elfogytatkor visszakérülnének a megszokott kincs-szerzősdihez. Ezért olyan gyakori, hogy valami üzletbe kezdenek. Minden közepes városban előfordul 2-3 ilyen kocsmáros, boltos stb. Viszont a nagyobb váro-

sokban sem fordul elő több tucatnyi. Ahol már tíz ilyen tag nyit boltot, ott egy igazi kalandozó központ lehet.

Továbbá néhány magas szintű NPC is letelepedik, és mestersége oktatásából közel olyan jól élhet mint a kalandozásból. A mágusiskolák mestere, a katonai és egyéb harci kiképzőhelyek főoktatója, a tolvajcéhek rangos tagja általában ilyen NPC. E kiképzőhelyek nagyon ritkák és keresettek a tanulni vágyók szemében, hisz itt képeznek belőlük első szintűeket. Egy átlag királyságban a különböző osztályok kiképzőhelyeinek aránya az alább írt osztály-megoszláson alapul. A nagyobb városokban 1-2 osztály kiképzőhelyei működnek. Bizonyos helyeknek lehet irányozottsága is valamely osztály felé, főleg annak az osztálynak a kiképzőhelyeit tartalmazva. Ezek messze híresek pl.: az igen nagy számú mágusról aki ott kezdte.

Mind az aktív, mind az ex-kalandozók együttesen is jóval kevesebb részt alkotnak a népesség 1 %-ánál. Pontosabban a városiaknak, ami eleve kis része a fantasy világok népességének. Miért kedvelik a kalandozók ennyire a városokat, hogy ezt az átlagosan 1 %-nál is kevesebb arányt pont oda súrílták?

Mert két kaland közötti felszerelkezésre, és pénzszerzésre kevés alkalmasabb hely van. Van persze minden **világban** néhány különösen kedvelt város. Általában olyan jó fekvésű települések, ahonnan mindenhová könnyű, s érdemes eljutni.

A kalandorok osztály szerinti megoszlása:

40 %-a harcos (30 %) erdőjáró (5 %) vitéz (5 %).	- Az örök kedvenc. A harcost még magas szinten sem kőtik le a többi osztállyal előke-rülő indokok.
30 %-a tolvaj (25 %), dalnok (5 %).	- Gyakoriak a tolvajcéhek, de nem a teljes tagság tolvaj osztályú.
30 %-a különböző vallások papjai (20 %) mágiahasználók (10 %).	- Papság már a kis közösségeknél is megtalálható, általában a helyi vallás egy alacsony szintű, letelepedett papjának formájában. A mágiahasználók csak pár híres mágusiskolából, vagy maroknyi elszórtan élő mester keze alól indulhatnak útjukra.



Például az éppen zűrés, háborús területekhez.

Ilyen helyeken alakulnak a híres kalandozó központok, ahol az arány már elérheti a bűvös 1 %-ot. Csúcsidőben akár 2 %-ra is felmehet, ekkor pl.: 10.000 lelkes (közepes vagy közepesenél kisebb) városban egy fantasy világ összes magas szintű kalandozója összegyűlhetne.

A kalandozó központok lakossága jól megélhet már ebből az 1 %-ból is. Csak nézd meg a DMG-ben az átlagemberek havi bérét, és hasonlítsd össze egy kezdő kalandozó bevásárló-pénzével. Az ilyen városban szolgálják ki legjobban a kalandozók igényeit, és olyan költséges felszereléseket árulnak, amit az átlagember nem tud megvenni. A fegyverekből, páncélokából, és varázsszerekből itt elég nagy a haszon, míg máshol nem lenne érdemes boltot nyitni velük.

A szinteloszlásról és okairól pár szó.

Az első szintűek alkotják a kalandorok igen nagy részét, de ez az állomány igen csak cserélődik. Itt van a legnagyobb kihívás, és a legjobb utánpótlás. Sajnos tudjuk mennyire szerencse dolga a továbbjutás, hogy itt még nem jellemző az önként kiállás. Az első szintűek számához képest így is kevés a többi alacsony szintre eljutók száma. Ha nagyon fontos a számérték, ráfoghatod, hogy a kalandorok 60 %-a alacsony (1.-5.) szintű. Ennek legyen 2/3-a a folyamatosan frissülő első szintűek.

A közepes szintre továbbjutó NPC-k között a legnagyobb mértékű az önként kiállás (az NPC-k nem mind telhetetlenek). Itt már elég jól belendült egy PC party a továbbjutáshoz, de egy NPC partit könnyen szétrobbant pár tag kiállása. Legyen a közepes (6.-12.) szintűek aránya a következő 30 %, a valamely okból kiállók száma ennek tizedrésze.

A magas (13.-20.) szintűeket bitorlók pedig az utolsó 10 %. De 2/3-a olyan feladatot kap, hogy kiáll a kalandozásból. Például a druidáknál ez kötelező.

Mint kiderül, a veszteségek iszonyúak. De a nyereség, amit a kalandozók vérükkel szereznek, és természetesnek tartanak, szinte felfoghatatlan a havi 2 aranyért dolgozó munkásnak. Főleg az, ahogy a pénzt szórják! Ezért nézik a polgárok egyszerre hasznosnak, veszélyesnek és hibbantnak a kalandozókat.



Pár szót az osztály szerinti felosztásról, ha mindenképpen számokban beszélünk (lásd a táblázatot).

Ezzel a felosztással én meg vagyok elégedve, mert így egy átlag királyságban 20 körüli az igen magas (17.-20.) szintűek száma, és ez természetesen eloszlik az osztályok szerint is. Így X vallásnak a legmagasabb szintű papja Y országban található, és főmágusokból kontinensenként legfeljebb tucatnyi van, könnyen fejben tartható az egész!

Ezek után már érthető, hogy miért probléma a regényekben egy főhős halála. Csak egy-két kellő hatalmú és szimpatikus vallású pap van a királyságban aki feltámaszthatná. Azok is gyakran az ágyat nyomják, egy sokkal fontosabb személy feltámasztása miatt. Az ilyen papok már nem kockáztathatják többé fiatalító varázstárgy használatát. És ha csak minden sokadik kérésnek tennének eleget,

akkor is 1-2 év alatt belepusztulnának a feltámasztás öregítő hatásába. Hasonló a főmágusok helyzete is.

Belátható, hogy ha ilyen kevés az erős szörnyekkel szembeszállni képes kalandozók száma, akkor a szörnyekből sem lehet sok. Hiszen a fantasy világ élete nem csupa véres veszély. Igen nagy szó az, ha egy királyság egy városát sárkány fenyegeti, és akkor szükség is van a királyságban elérhető összes kemény kalandorra.

Ha tényleg olyan sok lenne a kalandozók száma, és mind hatalmas kincseket találnának, teljesen felborulna a leírt értékrendszer. Sok parti a kincseivel megszegyenítené a kincstárakat. És az egész világ megélné pusztán a kalandozók költségeséből. Ez pedig a működő fantasy világok közt sehol nincs így.

Továbbá megjegyzendő: Ha a parti magas szintű, a létfontosságú tagjai a pap, mágus, a tolvaj, és a vitéz fontos pozíciókat kap. És a maradék parti nem valószínű hogy életképes. Tehát a széllal való járás, és "aztán csak útba akad valami" hozzáállás magas szinten nem elfogadható. Az unalmas, magas HD-ú *minden-rezisztens* szörnyek helyett elkezdődhet az okos intrikálás, és a legveszélyesebb ellenféllel, a másik emberrel való szembeverülés kora.

"Back to the Real World"

Hoild



Pécsi üzlet:**Kálvária út 2.**

Tel/Fax: (72)-311-341

H-P: 9.00-17.00

**Budapesti
üzlet:****V. Vadász utca 36.**

Tel: 131-0518

Fax: 111-8671

H-P: 9.00-16.30

**Győri
üzlet:****Híd utca 9.**

Tel/Fax: (96)-311-615

H-P: 9.00-17.00

Budapesti szervíz:**V. Báthory utca 19.**

Tel: 111-6696

H-P: 9.00-14.45

**Ready
COMPUTERS**

A legkisebb **Pocket PC (12.000 Ft)**-től a legnagyobb **multimédia PC**-ig nálunk mindent megtalál.

Választékunk **naponta változik**, így érdemes

figyelemmel kísérnie kínálatunkat

a **Képjátszóban** a 373. oldalon,

a **Budapesti Extrában**,

a **180-8200** hívószámú **BBS**-en,

illetve

személyesen **üzleteinkben**.

Alaptípusú formában akár **39%-os** kedvezménnyel
juttathat PC-hez egy fiatal!

Vásárlói klub keretében részletfizetési kedvezményt
kaphat.

CREATIVE**HANG- ÉS VIDEO-DIGITALIZÁLÓ KÁRTYÁK**

Sound Blaster 2.0	8.000,-
Sound Blaster Pro	12.800,-
Sound Blaster 16 Basic	18.400,-
Sound Blaster 16 Multi CD	22.000,-
Sound Blaster 16 ASP Multi CD	26.000,-
Sound Blaster 16 SCSI-2	25.000,-
Sound Blaster 16 SCSI-2 ASP	29.000,-
ASP Chip Upgrade SB 16	6.900,-
Wave Blaster	22.900,-
Midi Blaster	23.900,-
Video Blaster Special Edition	41.200,-
Video Spigot	32.700,-
TV Coder	17.500,-

CD-ROM drive-ok

SONY single speed	22.000,-
SONY double speed	27.000,-
MITSUMI single speed	19.000,-
MITSUMI double speed, motoros ajtó	28.000,-

És még sok más PC alkatrész! Érdeklödjön!

Áraink ÁFA nélkül és 1 év garanciát tartalmaznak.

ÉSZKÉP KFT.

1034 BP., BÉCSI ÚT 126-128.

TEL.: 188-9569, FAX: 168-9032

Computer Garázs BT

4029 Debrecen, Lorántffy u. 2.

Tel./Fax: (52) 348-104

**AdLib hangkártya****Sound Blaster 2.0 + software****2 080****UltraSound sztereó MIDI hangkártya****5 920****Warrior 5 joystick (QuickShot)****19 200**

486DX-40 MHz, 2 VL Bus (256k cache)

44 000

486DLC-40 MHz alaplapp (128k cache)

16 000

386DX-40 alaplapp (128k cache)

12 800

286-os alaplapp + 1 Mb-át RAM, már

6 000

Sony CD-ROM lejátszó (350kB)

26 400

Rebel Assault (Star Wars II) CD

8 400

The 7th Guest CD

8 400

Dracula (interaktív film) CD

8 800

Dark Sun (AD&D) CD

3 920

Return of the Phantom CD

3 920

Iron Helix (akciósszimulátor) CD

9 200

Sherlock Holmes II. CD

7 200

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak.

Kelet-Magyarországon egyedülálló!!!**Szerepjátékok: AD&D, STAR WARS, stb.**

**Boxed Set-ek, szabálykönyvek, dobókockák,
kalandmodulok, szakt folyóiratok és KLUBÉLET!**

PARKOLJ LE NÁLUNK!**READ ONLY BT.**

Budapest, IV. Kölsőszilági út 116.

Tel.: 180-8347

Rövid határidővel vállaljuk adatai CD-ROM lemezre történő archiválását

Atalait hozhatja: winchesteren (SCSI, AT BUS)

streamer kazettán (QIC 80)

floppy lemezen (1.2Mb, 1.44Mb)

A felírható adatmennyiség 650Mb illetve 750Mb.

Master példány:

Forrás

winchester	winch. több	streamer	floppy lemez	CD
7.500	8.000	10.000	12.000	6.000

További darabok:

2-5db 6.000

6-10db 5.500

11-20db 5.000

21-34db 4.500

35db-tól 4.000

Játék és felhasználói programok CD-ROM-on széles választékban
kaphatók. Mielőtt elfáradna hozzánk, kérjük egyeztessen telefonon.

**A GURU Magazin céges és magán
terjesztőket keres vidéken!**

**Számítástechnikai üzletek, egyéb
boltok és magán személyek
jelentkezését várjuk a 183-72-99-es
telefonszámon.**

Kedvező terjesztési feltételek!



Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetést nyugtát (részszámon postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.

1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Amiga felhasználói kézikönyv magyarul!

Júniusban megjelent a várva-várt magyar nyelvű kézikönyv az új Amiga tulajdonosoknak, valamint mindenkinek, aki szeretné jobban megismerni a gépet. A könyv 214 oldalon ismerteti az 1.3-as DOS és Workbench utasításait valamint a 2.0-ás rendszerben történt változtatásokat. A könyv ára a Kiadónál 392 Ft.

Kapható még: AMOS kézikönyv magyarul! Ára: 330 Ft

Érdeklődni lehet:

Arany Sándor
Tiszaföldvár Öszi, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-350-191/307 mell.

Eladó 52 MB Quantum SCSI hard disk, Pioneer CT447 szalagtesztelő deck.
Tel.: 183-1573

Eladó ATARI 520ST 1 MB bővítéssel, színes monitorral: SC 1224, 2 joy, új logitech egér, lemeztartó 40 telli lemezzel. A gép kitűnő állapotú, 1.5 éves. Ára: 45.000 Ft
Tel.: 115-50-63, delután Nád Péter

Eladó 14" Daewoo multiscan monitor. Használható PC-hez, Amigához, megjeleníti az Amiga nagyfelbontású képeit is pl. MultiScan prod., DbiPAL, EURO36-72, Super72.
Ára 39.500 Ft.
Tel: 283-2507 Regius.

A3000-25 50MB HDD, 6MB RAM, OS 2.1, programok eladók.
Horváth Gábor · Tel.: 88/428-957

Megjelent a HUGO (PC-s lemezűség) legújabb száma. Ára (lemezrel együtt) utárvétellel 200 Ft, csekken 160 Ft.
Cím: Brúgós Gyula · 4220 Hajdúböszörmény, Győrössy kert 7 II/9

ELADÓ! Egy új, 1.3 és 2.05 rendszerben is működő AMIGA 600, 40 MB hard disk, 1084S monitor, játéklemezek, leírások.
Tel: 188-85-24

AMIGA 2000 TV modulátorral, 2 MB bővítéssel, könyvekkel eladók. Ára 50.000 Ft.
Códor József · 5126 Jászfényszaru, Pf.:14

PYRAMID 50 KHz-es stereo profi Amiga hangdigitalizáló eladó 6.500 Ft-ért.
Ifj. Csörgő László 1HTAZ T/2
1325 Budapest, Pf. 88

Sound Galaxy NX Pro kártya 10.000 Ft-ért eladó
Nagy Attila
Tel.: 216-1605 3-4 között.

Eladó A500 (V1.3, 1 MB), TV-modulátor, boot selector, egér joystick átkapcsoló, új 3 gombos egér, 120 lemez programmal, joystickok. 35.000 Ft. Új 3.5-es külső drive 7.000 Ft.
Dévai Miklós Tel.: 217-1801

Új 486 DLC alaplap (40 MHz + co-pr.), 1.44 FDD, Tseng 4000 true-color videokártya, mouse + pad, IDE+, bill., minitorony ház, joy eladó 56.000! Ft-ért. Amiga 1200-ast beszámítok!
Benedek Viktor · Bp. III. ker., Miklós u. 1. IX. 53., H-P 15 óra után.

PCI 286/16 MHz-es alaplap 1 MB RAM-mal együtt 6.000 Ft-ért eladó.
Baksa Béla · 1205 Budapest, Bányász u. 12.

A4000 6 MB RAM 120 MB HDD + C1960 Multiscan monitor + lemezek + joystick eladó.
Tel.: hétköznap: 20-19-116, hétvégén: 06 82 352-224

Eladó DVE-10P félprofi genlock Amiga számítógéphez. Képdigitalizáló (HAM), RGB- splitter, videokeverő, PIP processzor, hangkeverő és genlock egy készülékben. Izsbéki Tibor · 5435 Martfű, Szolnoki út 77. fsz 1.

Eladó egy Mercury EGA színes monitor PC-hez, Amigához. Beépített hangszórók. 15.000 Ft.
1224 Bp., Dózsa Gy. út 146/6 · Fodor

Eladó ACTION R. MK III (7.000) 3.5 drive (7.000), 1 MB bővítő 500+- hoz (4.000) Mindhárom original (+ leírás is)
Tel.: 06-83-314-339

Új 486DX2/66 MHz teljes konfiguráció 2 év garanciával, nagyon sürgősen eladó!
Horváth László. Tel.: 160-1291

Keresek eladó DRAGON 32, vagy DRAGON 64 típusú számítógépet. Lehetőleg működőképeseit!
7617 Pécs, Pf. 58.
Tel.: 06-72/412-809

President 6325, 9 tús nyomtató (PC-hez, Amigához, C-64-hez) alig használtan tartozékokkal együtt eladó 17.000 Ft-ért.
Kaderavicz Gábor
Tel.:06-84-315-040

Kedves Barátaink!
Amiga-PC-Atari-C64 tulajdonosok! Titeket is vár a legnagyobb számítógépes tárlóalkotó a

HAMMERLING '94
Időpont: április 7-8-9

Hely: Városmajori Gimnázium (Moszkva téri 18 villamos végállomás).

Olcsó belépő, disco, koncert, óriási nyeremények, Non-stop bűtő, video, ismerkedési, másolási lehetőség

Info: 9002 Győr, Pf. 506
(felbélyegzett válaszboríték)
Tel.: 120-0772 / János

Programkínálatunk Amigára:

A programok ára: 1599 Ft

Várjuk megrendelésedet!
GURU 1399 Budapest Pf 701/765

Colony



Dark Spyre



Populous II



Falcon



R-Type II



Knightmare



Transartica



Operation Combat



Trolls AGA



Ultima V



Egyre több PC kerül az otthonokba és lassan mindennapjaink részesevé válik. Ezt egyre kedvezőbb ára és ezzel ellentétben rohamosan növekvő teljesítménye indokolja.

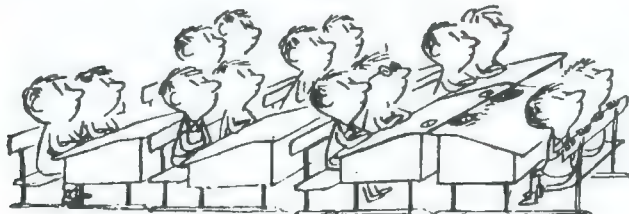
Mára a legfiatalabb korosztály tagjai közül is rengetegen kerülnek kapcsolatba PC-vel, mikor a szülők többnyire munkára vett gépével játszani kezdenek. Azonban a PC-t irodai munkára tervezték, nem igazán házi gépnek, még kevésbé játék-gépnek. Folyamatosan nőtt föl ehhez a feladathoz. Teljesítménye alapján már igen alkalmas ezekre a feladatokra, néhány területen, ahol igen nagy sebesség kell (pl. szimulátorok), talán jelenleg a legjobb. Sokan vesznek jelenleg éppen ezért Amigájuk mellé vagy helyett PC-t. Ezen szuperül tudnak játszani, és esetleges apróbb munkákat elvégezni, mint házidolgozatok megírása stb. Hogy a PC kevésbé felhasználóbarát kezelése közelebb kerüljön mindenkihez, és könnyedén áthidalhassák a felmerülő problémákat, ezért a tévében futó

PC-ABC műsorral párhuzamosan egy PC-ABC rovat indul a GURU-ban. Ennek témakörei nagyjából egyenek majd a műsorban megjelenőkkel. Teljesen alapról indulva szeretnénk egy megfelelő ismeret-szintet elérni. Valószínűleg lesznek a rovatban kiegészítők is a tv-ben futó rendszeres műsorhoz. Mivel a műsort igen hasznosnak tartjuk, mindenkinek ajánljuk, hogy kísérje figyelemmel. Mindenképpen ki akarunk majd térni a következő témakörökre:

remélem hatásos és hasznos lesz ez az új rovat, és mindenki akinek problémája van, folyamatosan választ talál majd aktuális kérdéseire. Várjuk leveleteket és ötleteiteket, szívesen foglalkozunk majd olyan témákkal, melyek közérdekűek. A rovat a következő számtól indul, addig is nézzétek a PC-ABC-t a tévében.

Charlie

- PC felépítése
- hardware-bővítések
- MS-DOS és a legfontosabb parancsok
- hogy néz ki a PC memória-kezelése és memória-managerek (Memmaker, EMM386, QEMM)
- tömörítők (ARJ, ZIP, ...)
- röptömörítők (winchester-duplázók - Stacker, Double-Space)
- fontosabb segédprogramok
- Windows alapismeretek
- fontosabb Windows alkalmazások
- egyéb témakörök



PD ZÓNA

AlertTimer 39.1

A riasztás időzítő

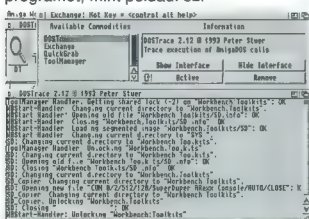
Ennek az OS3.0+, shellből indítható utilitással segítségével megadható az alertek megjelenítési ideje. (Egyébként ezt a lehetőséget a rendszer V39-től támogatja.) Ennek értékét másodpercekben kell megadni, vagy az időzítési funkció teljesen ki is kapcsolható. Ekkor az alert a bal/jobb egér gomb lenyomásáig lesz látható, a korábbi Kickstart változatokhoz hasonlóan. 0 érték megadásával az alertek megjelenítése teljesen kikapcsolható, e lehetőség némely alkalmazásnál hasznos lehet.

A programhoz a cseh szerzője mellékelte a teljes assembly forráskódot és egy segédprogramot (és annak forráskódját is), mellyel a program működése tesztelhető.

DOSTrace 2.12

Miért nem fut...?

Gyakran előfordul, hogy nem indul egy program. Szerencsés esetben valamilyen hibajelzésben bőlt, hogy nem találta meg az xy.library-t, vagy hiányzik a programhoz tartozó valamilyen file. De az esetek egy részében nem kapunk semmilyen hibajelzést, hanem csak egyszerűen nem működik, esetleg nem egyszerűen a 'elguruzik' a gép. Ilyenkor vagy megpróbáljuk a program hexadecimális listájából megkeresni, hogy milyen más file-ra lenne szüksége (ez persze csak akkor járható út, ha a program nem tömörített), vagy előkapunk a tarsolyunkból egy olyan programot, mint például ez.



A DOSTrace segítségével a legtöbb dos.library-t használó I/O művelet nyo-

mon követhető: pl. Open, Examine, Close, LoadSeg stb. (hogy csak a legismertebbeket soroljam fel). Összesen 27 függvény követhető nyomon (ill. közülük választathatunk tetszőleges számút).

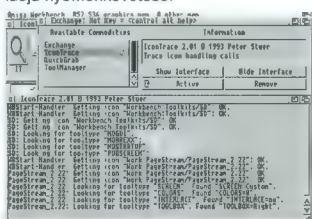
Az OS2.0+ commodity-ként megvalósított freeware program megszerzése kis mérete miatt mindenkinek feltétlenül javasolt. Használatuk többek között azzal a problémával kell szembenézni, hogy a túl hosszú könyvtár- és file-nevek esetén az ablakban nem lehet látni a sorok végét; ezen megfelelően nagy méretű képernyő nyitásával lehet segíteni, de a program rendelkezhetne ilyen kényelmi szolgáltatással is. Másik programhibaszűrő, hogy az ablak átméretezések elűnének a kiírt sorok, ha az új ablakban az összes sor látszódná.

IconTrace 2.01

Rejtett ToolType-ok

Az ikonokon keresztül lehetőség van az egyes programok paramétereinek átadására, de az, hogy melyek az átadható paraméterek, nem mindig derülnek ki a dokumentációból. Erre és saját fejlesztés alatt álló programjaink hibakeresésére is használható ez az OS2.0+ commodity segédprogram.

Az IconTrace segítségével az icon.library 9 függvénye követhető nyomon, a DOSTracehoz hasonlóan itt is megadható a vizsgálni kívánt függvények, így nem szükséges az összes függvény egyidejű nyomonkövetése.



A program azonos ablakkezelési hibával rendelkezik mint a DOSTrace, ami nem teljesen véletlen, mert ugyanannak a szerzőnek a másik programja. Sajnos nem minden program ToolType-jainak felderítésére alkalmas, mert egyes progra-

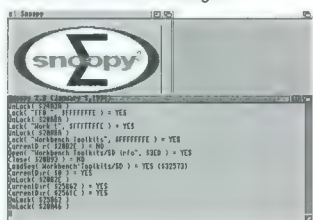
mak nem az icon.library-n keresztül kezelik a tooltype-okat (ilyen program pl. a ProWrite).

Snoopy 2.0

A Nyomkövető

Sok esetben, főleg nagyobb programok fejlesztésekor nem elégséges az Enforcer, a Mungwall és társai által szolgáltatott információ. Gyakran szükség lenne az egyes rendszerhívások nyomkövetésére is. Erre ugyan lehetőséget biztosítanak a különböző debuggerek, de használatuk nem mindig lehetséges, ill. egyszerű.

A Snoopy legújabb verziójával lehetőség nyílik library-k, device-ok és resource-ok nyomkövetésére. Szöveges (script) file-okban kell megadni, hogy mely függvények nyomkövetése történjen meg. Egy script file-on belül több library (stb.)-hez tartozó függvények offsetjei (ill. a rutinok nevei) is megadhatók, így lehetőség nyílik arra, hogy csak a ténylegesen érdekes adatok kerüljenek kiírásra. A program lehetőséget ad arra is, hogy saját (jelenleg tipikus assembly) forráskódjainkba is beépítsük a regiszterek tartalmának kiírati lehetőségét.



A program és hozzátartozó file-jai közel 800 kbyte helyet foglalnak el. A szolgáltatások nagy részét az átlagos felhasználó azonban nem igényli, így néhány előre megírt (és a programhoz mellékelte) script file segítségével lehetőség van pl. a DOS/IconTrace-hez hasonló nyomkövetés elindítására is. A szabadon terjeszthető program működik akár 1.3-as KickStart alatt is, de a scriptek megfelelő összeállításával, akár OS3.1-es függvények is nyomon követhetők.

(JOCO)

IMAGINE ROVAT

Üdvözletem a kedves olvasónak. A mai Imagine cikkben kicsit ünnepelünk. Épp egy fél éve, hogy vezetem a rovatot, lassan már rendszeressé válik. A másik alkalom az ünnepelésre, hogy a kezembe vehetem az Imagine könyv első példányát. Igaz ez még csak amolyan kefelevonat féle, de jelzi, megszületett a mű. Napokon belül a boltokba kerül és eljuthat mindenkihez, akit érdekel. Ha biztosan meg akarod kapni, rendeld meg a címelem, utánvéttel, vagy a pénz (768 Ft) rózsaszín csekken történő elküldésével - 5430 Tiszaföldvár Őszőlő, Fő u. 64.). Utóbbi jobb módszer, mivel ekkor a postaköltséget én állom. Tisztában vagyok vele, hogy a könyv nem teljes és nem tökéletes, ezért szívesen fogadok vele kapcsolatban minden bíráló észrevételt. A legjobb kritikák (nem dicsérő, hanem építő szándékú) jutalma egy ingyen példány lesz a könyv második kötetéből!

Más. A mostani két oldal kissé rendezetlenebbre sikeredett, ennek oka a rovatához érkezett rengeteg kérdés, amelyekre megpróbálok válaszolni.

1. kérdés

A színpadon piros-fehér kockás abroszra téve van egy üvegpothár. Scanline leképezési módban elkészítve a képet a po-

hár fekete lesz, pedig átlátszó és fehér színű az attribútuma, miért? Scanline képszámításnál a program nem számol fénytöréssel és tükrözéssel. Ezt szinte mindenki tudja, illetve így tudja. Valójában a Global Brush, Backdrop picture, a Ground és a Global Sky Color már Scanline módban is megjelenik a tükröződő tárgyakban. A felvetett probléma magyarázata az, hogy a Global Sky Color teljesen fekete volt, ez tükröződött az egyébként átlátszó poháron. A tükröként viselkedő tárgyak készítésénél gyakran merül fel hibaként, hogy a tárgy Reflect-je túl magas, ezért maga a tárgy nem is látszik, csak a benne tükröződő kép. Mit tegyünk, hogy az ég zavaró tükröződését kiküszöböljük, talán tegyük az egész scénét egy gömb belsejébe? Sajnos ez sem segít, a Scanline hibája, hogy nem vizsgálja, a tükröződés létrejöhet-e, mindenképpen létrehozza azt. Tehát, ha egy tükör tárgyat egy piros gömb belsejében képzelek le, úgy, hogy a kamera és a lámpa is a külső gömbön belül van, akkor is az ég színe tükröződik, nem a piros gömbbő. Ez a hiba csak Scanline módban lép fel, Trace algoritmust használva a külső gömb tükröképe jelenik meg.

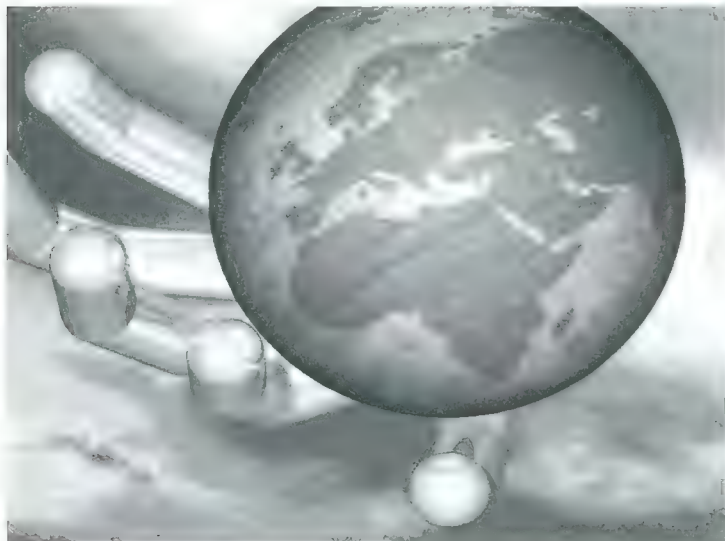
2. kérdés

Szeretném, ha egy irányított fényű lámpa

fénye körbe pásztázza egy nagy tárgyat, úgy, hogy látszódjon a fényugár is, hogy lehet ezt megcsinálni? Készíteni kell egy utat, amely a pásztázandó tárgyat körbeöleli. Ezen az úton a Position Follow Path opciójával végig kell küldeni egy Axi-t, ez lesz a lámpa célja, erre fog irányulni a fény az Alignment Track to Object-tel. Idáig stimmiel, de hogy fog látszani a fénycsóva? Egy korábbi cikkemben már volt róla szó, kód attribútumú tárgyat kell a fény útjának helyére tenni. Ha külön light source-t és ködkúpot használasz, nehéző pontosan együtt kezelni azokat, helyette van egy jobb ötletem. A ködkúp tengelyét vidd át a csúcsába, úgy, hogy az Y tengely a kúp közepén, hosszában az alapjára mutasson. Állítsd be úgy az Y tengelyt, hogy pontosan a kúp aljára érjen, az X-et pedig, hogy azonos legyen a kúp aljának szélességével. Az Attributes-ben állítsd be a ködkúpot fényforrásnak. A fény így pontosan a csúcsából ered és nyílásszöge azonos lesz a kúpéval. Az Alignment hatására a kúp alapja mindig a Track objectre fog irányulni, miközben a csúcsa, tehát a fényt kibocsátó pont körül fordul el.

3. kérdés

A Cycle editorban a tárgyakat szimbolizáló rombuszok pontosan csatlakoznak, a tárgy elemei mégsem az elképzelt módon érnek össze, vagy össze sem érnek, mi az oka ennek? Feltételezem, hogy a Cycle editor használatát némileg ismeritek, ha nem, vegyék elő a GURU 4. számát és olvassátok el Gaborca cikkét. A Cycle editortól sokan idegenkednek, nem használják, pedig nagyszerű képességekkel rendelkezik, kár mellőzni. Az, hogy sokan nem tudnak helyesen cycle objectet készíteni, tapasztalataim szerint egyetlen dologon múlik, nem ismerik a tárgyak kapcsolásiának a módját. Pedig az elv egyszerű, mindig a szülő tárgy tengelypontjához csatlakozik a gyermek tárgy Z tengelyének vége. Ha a szülő tengelypontja és a gyermek Z tengelyének vége a tárgyak végén helyezkednek el, a két tárgy pontosan véggel érintkezik. Ha a csatlakozó tárgyak közt hézag marad annak két oka lehet: vagy a szü-



ló tengelye esik kívül a tárgyon, vagy a gyermek Z tengelye túl hosszú. A tengelyek beállítására a Detail editorban van mód, legjobb már ott összeállítani a csoportot és azt átvenni a Cycle editorba. Kapcsolódó kérdés: Egy robot kar ujjainak azonos tárgyából, a tenyérből kell származni, mégsem lehet az ujjak forgáspontja közös, mi a teendő? Úgynevezett Null-link-et kell használni. Ezek olyan elemek, amelyekhez nem rendelünk tárgyat, azaz megmaradnak egyszerű tengelynek, ami a kész képen nem látható. Ezeket a Null-link-et kell a tenyér tengelyéhez kapcsolni, hozzájuk lehet kötni az ujjakat, amelyek látszólag a tenyérből származnak, mégis önállóan, külön-külön forgáspont körül hajlíthatók.

4. kérdés

Hogyan lehet létrehozni fémek kinézetű tárgyakat? A fényes fém tárgyakban tükröződik környezetük. Sokan úgy próbálják meg ezt a tükröződést létrehozni, hogy a tárgy Reflect-jét magasra veszik, így azonban valódi tükrözés jön létre, ami nem azonos a fémes tükröződéssel. Ha egy fém tárgyban tükröződés jön létre, a tükrökép kontúrja elmosódott, éleetlen, a tükrökép foltos, nem úgy mint az igazi tükrőben. A fém tükröződésének beállítására nem a Reflect szolgál, hanem a Shininess. Ha ennek értéke 0, a tárgy fényvisszaverését a Reflect a normál módon szabályozza. Ha a Shininess nem nulla, a Reflectet figyelmen kívül hagyja és a visszavert színeket a tárgy Filter tulajdonságával szabályozhatjuk. Minél nagyobb a Shininess, a tárgy annál jobban tükröződik. A fémek felületi minőségétől függően a tükröződött kép többé-kevésbé elmosódott. Egy felpolírozott alumínium tárgyban igen csak foltos, a tükrökép, míg egy króm felületben majdnem olyan jó, mint egy igazi tükrőben. Azt, hogy a fémtárgy mennyire szórja szét a visszavert fényt, az Index of Refraction értékével tudjuk szabályozni. Minél nagyobb az I of R, annál élesebb kép jön létre. Az előbbi példánál maradva, az alumínium I of R-ja 1, Shininess-e 120-150, amíg a krómé I of R=3, Shininess = 255. Hiába emeled magasabbra az I of R-t, a létrejött kép soha nem lesz olyan, mint 0 Shininess és nagy Reflection esetén. Persze a különbség olyan csekély lesz, ami csak nagy felbontású 24 bites képeken

látszik. Megjegyzem akár valódi, akár fémes tükröződésről van szó, az csak Trace módban számoltatott képeken (kivéve az előbb említett eseteket, amikor már Scanline-ban is) látszik. A magas Index of Refraction jelentősen növeli a számolási időt!

5. kérdés

Hogyan lehet a mozgó tárgyak bemozdulásos életszerűségét modellezni? Sajnos az Imagine nem rendelkezik Motion Blur funkcióval, de egy kis leleménységgel (és sok munkával) ezt helyettesíthetjük. Két módszert szoktam használni a bemozdulás szimulálására. Az első módszer a minianim. Ez az eljárás Steve Worley-től származik, egy korábbi GURU-ban megjelent a Bowling nevű képe, amely így készült. Készíts egy néhány kockás animációt, amelyekben a bemozdítandó tárgyak csak egy picit mozognak. A kész képkockákat valamilyen képfeldolgozó programmal, mondjuk az ADPro-val egy másikra kell másolni, úgy, hogy minden kép intenzitása az előzőnél valamivel kisebb. Az utolsó kép már egész halvány lesz. A képkockákat fordított sorrendben kell felhasználni, hogy a bemozdulás a megfelelő irányban jöjjön létre. Ez az eljárás animációban nem használható, mivel túl lassú több képkocka elkészítése. A másik módszer, hogy a tárgy készítése után két-három példányban megtöbbszörözzük azt, majd a leendő mozgással el-

lentétes irányban eltoljuk az egyes elemeket, majd egyre átlátszóbb kód attribútummal látjuk el azokat. A tárgyakat ezután csoportba kötjük és a mozgás során így használjuk fel. Ahhoz, hogy a csalás ne látszódjon, sokat kell kísérletezni, próbálgatni az egyes tárgyak kód attribútumának mértékét, de ha egyszer rátalálsz a megfelelő beállításra, az egész animáció alatt szép bemozdulásos életszerűség fog mutatni a tárgyat.

6. kérdés

Nagyítólencsét, amely ténylegesen nagyít, lehet-e készíteni a programban? Igen lehet, erre van a fénytörési mutató, az Index of Refraction. Készíts egy domború üveg tárgyat és állítsd be a fénytörési mutatót mondjuk 1.4-re. A képet Trace módban kell elkészíteni, mert Scanline-ban ez a tárgy is csak egyszerűen átlátszó lesz, nem nagyít. Fényt nagyító lencsével koncentrálni még így sem lehet, erre nincs mód a programban.

Ennyit mára. A bemutatott "Íme a Föld" című munkám háromszoros példa, bemutatja a robot kart, a fémes tükröződést és a múlt havi cikkben tárgyalt földgömbkészítést.

Sziasztok!

Aurum



VÁLASSZA A LEGJOBBAT!

AMIGA 500	külső HDD/120 MB	A500-HD0/120	54.000,-
	külső HDD/170 MB		56.000,-
AMIGA 2000	SCSI vez. + RAM	A2000HC8+0/0	19.000,-
	RAM+HDD/120	A2000HC0/120	40.500,-
	GFORCE 40/33/4/00		145.500,-
AMIGA 1200	A1291 külső SCSI port		12.900,-
	A1230/40/00/0I		46.000,-
	A1230/40/0/4I		66.000,-
	A1230/40/40/4		81.500,-
	A1230/50/00/0		71.900,-
	A1230/50/00/4		91.900,-
Egyéb G.V.P. kiegészítők		A1230/50/50/4	117.500,-
	G-LOCK Y-C Genlock		51.900,-
	PC-GLOCK (SVGA graf.k.+SVHS Genlock		90.900,-
	EGS-LC 28/24/1MB (24 bites graf.k.)		56.500,-
	EGS-LC 28/24/2MB		65.500,-
	ImpactVision-24/composit (24 bit. vid. k.)		143.500,-
	ImpactVision-24/component		162.500,-
	TBCPLUS (Broadcast video feldolgozó k.)		119.000,-
	I/O bővítő (1S, 1P)		14.500,-
	PHONEPAK		
Egyéb NEM G.V.P. termékek	(Komplett irodai információs központ)		39.000,-
	DSS-8+ (8 bites HQ stereo hangdigi)		11.500,-
AMIGA1200	MemoryMaster 1201 (1 MB bővítő+óra)		24.900,-
	MemoryMaster 1205 (5 MB bővítő+óra)		49.500,-
	MemoryMaster 1209 (9 MB bővítő+óra)		74.500,-
AXXX	Realtime Color Digitizer		55.900,-
	ED PAL Genlock		35.500,-
	ED Y-C Genlock		49.500,-
	SIRIUS Professional Y-C Genlock		109.000,-
	TOCCATA hangkártya		
	(16 bit, 32 csatorna, 48 KHz)		44.900,-
FDD-k	Külső 3.5"		8.200,-
	Külső 3.5" fekete		8.900,-
	Belső 3.5" (A600-A1200)		7.200,-
	Belső 3.5" (A2000)		7.200,-
	Külső 5.25" (40-80 Track)		12.500,-
	Belső 5.25" (TOWER-ba)		11.500,-
VLAB	COLOR digi. (A2/A3/A4/A5/A6/A12)		44.000,-
VLAB	MOTION (realit. dig., 25 kép/sec+editor)		139.000,-

Figyelem! A hirdetésben megadott árak az ÁFA-t NEM tartalmazzák!
 Dealerünk: OPTONET - 4026 Debrecen, Bethlen G. u. 43. - Tel: (36)340-103

THALYMPLEX
 COMPUTER
 EXPORT-IMPORT

THALYMPLEX Co.
 G.V.P. Distributor
 1077 Budapest, Baross tér 16.
 Tel/Fax: (1)141-44-14



CORNELIUS

Az AMIGA szerviz címe és telefonszáma megváltozott!

Amiga 500(+)-hoz, 600-aszhoz és Amiga 1200-eshez, PC-hez winchesterek:
 2.5": 80 MB - 22.900,- 120 MB - 24.900,- 240 MB - 35.900,-
 3.5": 120 MB - 20.900,- 210 MB - 31.000,- 250 MB - 35.900,-

A 2.5" és 3.5" winchesterek beépítése, installálással 3.500,- Ft
 A1200/A600-ba A beszerelés megvárható!

AT-BUS winchester controller 0.5/2/4/8 MB memória bővítési lehetőséggel
 A1000/A500(+)-hoz, nagy adatátviteli sebesség 11.900,- Ft

AT-BUS winchester controller A1000/A500/A500+ -hoz 7.500,- Ft

KickStart átkapcsoló, hogy a többi program is fusson...
 A500+-on és A600-on, V1.3 ROM-mal 5.200,- Ft
 A500-on V2.x vagy V3.x ROM-mal 6.200,- Ft

A1200 1 MB 32 bites memória bővítő órával, coproc. foglal. 19.000,- Ft
 2 MB 32 bites memória bővítő órával, coproc. foglal. 26.900,- Ft
 512 kB memória bővítő A500- és A500plus-hoz 3.000,- Ft
 MathCoproprocessor PC AT286-hoz 500 %-os matematikai gyorsulás 2.000,- Ft
 ParNet Amiga Network kábel 2 m, programmal 2.490,- Ft

Az ACOMP KFT. hivatalos szerve - beépítések garanciavesztés nélkül!
 Az árak az ÁFA-t és egy év garanciát tartalmaznak!
 Commodore számítógépek teljeskörű javítása.
 Vidékre utánvételes csomagküldés.

Regiusz Kornél - Nyitvatartási időben telefon: 283-2507
 Budapest XX., Ósz u. 10. - Nyitva: H, K: 14-19 Sz, Cs, P: 9-14

MIKRO

A Kecskeméti Műszaki
 Áruház emeletén várjuk
 önöket üzletünkben.

ATARI

ATARI 520 STFM
Monochrome monitor
L'YNX II videojáték
7800-as videojáték

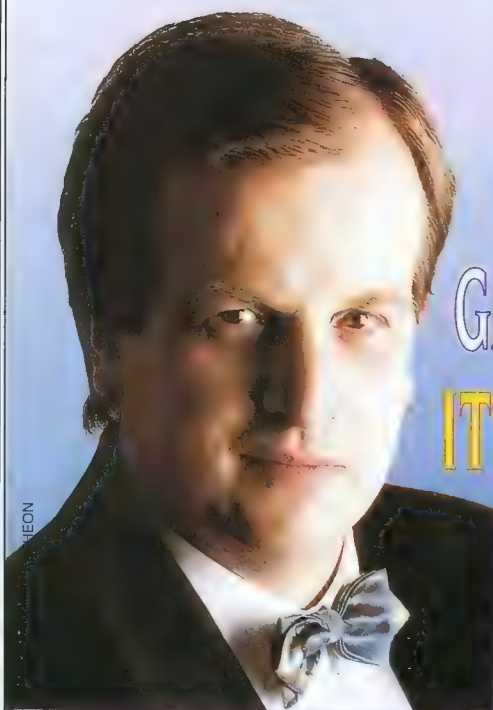
SEGA

MEGA DRIVE II
MASTER SYSTEM II
GAME GEAR
Játékkazetták
SEGA Controlpad

Játéksoftverek, szakkönyvek, számítógépes lapok és
 folyóiratok, disk box-ok széles választékban!

6000 Kecskemét, Rákóczi út 4. (emeleten)
 Tel/Fax.: (06)76-328-941

KÖZTÁRSASÁG PÁRT



EDDIG
A POLITIKÁÉRT
GAZDÁLKODTUNK,
ITT AZ IDEJE, HOGY
A GAZDASÁGÉRT
POLITIZÁLJUNK!

REGISZTRÁLT TÁMOGATÓI LAP

Ha Ön szimpatizál, támogatja a Köztársaság Pártot, akkor kérjük vágja ki és küldje vissza nekünk ezt a hirdetést, vagy írja meg nevét és pontos címét.

V.k. száma:.....

Név:

Telefonszám:.....

Cím:

Foglalkozása:.....

Köztársaság Párt 1088 Budapest Szentkirályi u. 8.





SEGA rovat

COOL SPOT



nosokat. A főhőst már mindenki ismerheti, hiszen nem más, mint a 7Up üditoken látható piros

ladybug. A játék a Sega Game Gearre készült, és a 7Up üditokenek láthatóak a játékban. A játék a Sega Game Gearre készült, és a 7Up üditokenek láthatóak a játékban. A játék a Sega Game Gearre készült, és a 7Up üditokenek láthatóak a játékban.

gátivumról azért szólni kell. Egy bizonyos pályaszám után a háttér ismét-

humorral vegyítve. Ez meglátszik azon is, hogy a toplistákon hosszú ideig igen előkelő helyen állt.





- | | |
|----------------------------|--------------------------|
| 1. Aladdin | 1. Sonic Chaos |
| 2. Flashback | 2. Asterix |
| 3. Street Fighter II | 3. Desert Speedtrap |
| 4. Winter Olympics | 4. GP Riders |
| 5. Robocop Vs Terminator | 5. Robocop Vs Terminator |
| 6. Sonic Spinball | 6. Jungle Book |
| 7. Asterix | 7. Spy Vs Spy |
| 8. Cool Spot | 8. Super Monaco GP |
| 9. Terminator 2 | 9. Chuck Rock |
| 10. Ferrari Grand Prix Ch. | 10. Out Run |

- | | |
|--------------------------|---------------------|
| 1. Desert Strike | 1. Thunderhawk |
| 2. Otilians | 2. Night Trap |
| 3. Robocop Vs Terminator | 3. Sonic CD |
| 4. Winter Olympics | 4. Sewer Shark |
| 5. Asterix | 5. Final Fight |
| 6. Ecco The Dolphin | 6. Jaguar JX220 |
| 7. Deep Duck Trouble | 7. Batman Returns |
| 8. Chuck Rock | 8. Ecco The Dolphin |
| 9. Tom And Jerry | 9. Prince Of Persia |
| 10. Alien 3 | 10. Hook |

E havi Toplistánk nem iött volna létre, ha nincs -Sam-!

Böcs! Az elmúlt két számban nem nagyon kaptam helyet, de most végre folytatom és be is fejezem az LHX-et. Voltak már kódok, adatok, rakéták, irányítás, de azért egy pár dolog még maradt. Mint a 93/1-es számban már említettem, a gép az irányítókereszttel megjelölt irányba halad. Emelkedni a starttal és az ik-val tudsz. Miután irányba állítottad magad és elindultál, két dolog közül választhatasz: vagy 5-7 percet repülsz az adott irányba, vagy göd a m...ányító...at...gnyom...a STA...Ha így...akkor...léle...felgyo...d...nég...sére. Mit...egérk...c...oz, n...meg újra...ART gom...kor l...sz á...eti s...agré. Már...más hátr...mislt...a c...r, m...l...j...a helyszínről mielőtt kilőnének. Ha a Mission Complete, akkor kap...jelszót e...rtolha...y má...ze...etés-re. Repülés közben a START gombbal tudod szüneteltetni a jelleket, egynym...gép á...rkép...Az itt meg...felfiratok...móbul...követ...ntik; kis fekete repülő saját vagy ellenséges reptér, ARTILLERY SIGHT - röviden, ez a célpont. TAKE OFF - innen indulsz. LANDING - küld...bbé keve...ése utá...issza...térké...látható...szetben...pülni ha viss...sz norm...-val vá...z a néző...ben FRONT...gépet te...ele szem...LEFT SIDE...HT SIDE...A gépet...vele...s maga...bb oldal...MISSILE VIE...t ülsz a...rakéta t...tód a ra-kéta...szögéből...fajko...céllára. T...OCKPI...VIE...é target...KIVÁLT...célpont...látod a helli...TRAGE...KANAL...it; a...ellenség...szet...átjuk ma...r, mint...ögünk...PLANE VIE...ET VOR...ói és...álljuk...CLING VIE...ke körbe...ja a...ideális...lések meg...F...IEW: földi...hatjuk (magának CHASE PLANE-n a gépünket hátulról láthatjuk, mintha egy...k...nk. O...ésül...zak...nyitás...yan...r...ztás: ele...hehe...uska; 'C'....st...előre...elés...+ h...rkép...E...t, gy...sl...másh...tón, jobb...zn...a + s...lerén...a pillá...tikor élm...z...n tech...éd...herünk...nk-ról. Nincs mitis nátra, mint vegyük let a sisakot, szálljunk be a gépbe és vessük bele magunkat a legádázabb küzdelembe. Ha esetleg a legelső küldetésnél nem tudsz a levegőben maradni 1-2 percnél tovább (egy-két köbor ellenséges rakéta találata miatt), ne csüggedj! "A gyakorlat teszi a mestert!"

BOEKE

SEGA

SEGA TERMÉKEK NAGY VÁLASZTÉKBAN!!!

Mega Drive Master System Game Gear
Játékkazetták

Viszonteladóknak árkedvezményt biztosítunk!

NOVOTRADE 2C Kft. · 1136 Bp., Balzac u. 35. · Tel./Fax: 140-2954

2c Kft.

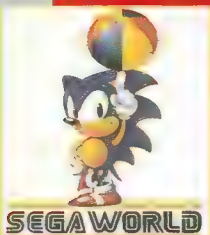
Novotrade

GURU 94/4

NOVO TRADE ZC Kft.

SEGA

Mega Drive	29.490 Ft
kazetták	1250-12.750 Ft
Master System	11.500 Ft
kazetták	1300-8.500 Ft
Game Gear	17.400 Ft
kazetták	1600-8.500 Ft
Control Pad (Mega Drive)	2.990 Ft
Control Pad (Master System)	1.600 Ft



ZC Kft.

Novotrade

ATARI

520 SEFM számítógép	39.990 Ft
Monochrome monitor	9.990 Ft
SE314 külső floppy ST rész	9.990 Ft
Lynx II	11.990 Ft
Lynx játékok	2.450-4.500 Ft
7800-as videójáték	5.990 Ft



Kiegészítők

Disk boxok	99-990 Ft
Floppy lemezek	250-2.000 Ft
Floppy Cleaner	180 Ft
Printerpapír tároló	370 Ft
Alapítór Filterek	750-1.400 Ft



Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Sega családoknak ajándékcsomagként: Budapest
1136 Budapest, Balzac u. 35.
Tel.: 140-2954 Fax: 131-5933

Számítógépek

TV-játékok

Szabdkönyvek

Szoftverek

Kiegészítők



ACOMP

Commodore Amiga 500 ⁺	29990 Ft	Noris DB 100 5.25" lemeztartó	490 Ft	Rockey Advanced Video Keying for A.	24900 Ft
Commodore Amiga 500 Plus ⁺	29990 Ft	Noris porvédő Amiga 600	890 Ft	Sound Enhancer Amigához	3500 Ft
Commodore Amiga 600	29990 Ft	Noris porvédő C-64 II ⁺	690 Ft	1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	16990 Ft
Commodore Amiga 1200	52990 Ft	Porvédő C-64 I-hez	90 Ft	3.5" Amiga slim külső drive	9990 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	59990 Ft	Soundblaster Pro-2 Deluxe hangkártya	16990 Ft	2.5" - 2.5" Hard disk kábel	2990 Ft
Commodore Amiga CD ²	49990 Ft	Soundblaster 16 BASIC	21900 Ft	2.5" - 3.5" Hard disk kábel	2990 Ft
A600/1200-hoz 40 MB HD kábel	21990 Ft	Soundblaster 16 ASP Deluxe	33990 Ft	G.V.P. G-Lock genlock S-VHS	59900 Ft
60 MB HD kábel	24990 Ft	Amiga Magazin friss számai (német)	490 Ft	G.V.P. A1230-II/50/00/4 + DPP - II	119900 Ft
80 MB HD kábel	26990 Ft	Power Play friss számai (német)	490 Ft	G.V.P. A1291 SCSI Option	14900 Ft
120 MB HD kábel	36990 Ft	Amiga - EuroScart kábel	1290 Ft	G.V.P. Impact Vision 24" GT-PAL	198900 Ft
Commodore A4000/040/6MB/120MB + 4 MByte RAM modul	309000 Ft	NoName 3.5" DSDD lemez	550 Ft		
Commodore A4000/030/4MB/120MB	199000 Ft	NoName 3.5" DSHD lemez	790 Ft	Joystickok	
Commodore 1942 multisync monitor	59990 Ft	NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	200 Ft	Quickshot QS - 113 IBM	1090 Ft
Commodore 1084s monitor	33990 Ft	Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1390 Ft	Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1290 Ft
Commodore 1085s monitor	33990 Ft	Polaroid 3.5" DSDD lemez	690 Ft	Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2890 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	6990 Ft	Polaroid 5.25" DSDD lemez	450 Ft	Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3590 Ft
Amiga vásárláskor	4990 Ft	Polaroid 3.5" DSHD lemez	1190 Ft	Quickshot QS - 172 Rayder5 IBM	1650 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	14990 Ft	Polaroid 5.25" DSHD lemez	650 Ft	Quickshot QS - 189 Python5 IBM	1290 Ft
C 1541 II floppy drive (C64 vásárláskor)	9990 Ft	Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/10mm)	690 Ft	Quickshot QS - 191 Starfighter5	1290 Ft
Commodore datasette	2990 Ft	Polaroid 3.5" DSHD lemez (11 db/10mm)	990 Ft	Quickshot QS - 101 I.	550 Ft
Commodore MPS 1230 printer	23990 Ft	Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/10mm)	390 Ft	Quickshot QS - 111A II, Turbo mikrok.	990 Ft
Commodore A570 CD-ROM + 3 CD	16990 Ft	Amiga Action Replay MK III	9990 Ft	Quickshot QS - 128 Maverick1	1390 Ft
SEGA Megadrive + 1pad + 1játék	15990 Ft	Action Replay MK VI Pro (C64)	5990 Ft	Quickshot QS - 129F Flighttrp1	750 Ft
512 kB óras memóriabővítő	4990 Ft	Commodore 64 midi - szoftverrel	8500 Ft	Quickshot QS - 130F Python1	1090 Ft
2.0 MB óras memóriabővítő	9900 Ft	C-64/C-128 Mouse	1990 Ft	Quickshot QS - 137F Python1M, mikrok.	1150 Ft
1 MB chip bővítő Amiga 500 Plus-hoz	6990 Ft	C-64/C-128 C1351 Mouse	2490 Ft	Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrok.	2890 Ft
1 MB óras chip bővítő A600-ba	7990 Ft	Swiftly Amiga/Atari mouse (3 gombos)	2500 Ft	Quickshot QS - 149 Intruder1	2690 Ft
1.0 MB-os óras fast bővítő A1200-ba	16990 Ft	4 Player Adapter (4 joystick csatló)	1890 Ft	Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	990 Ft
2.0 MB-os óras fast bővítő A1200-ba	23990 Ft	Képdigitálizáló + RGB splitter	13900 Ft	Dynamics Competition Pro 5000	1190 Ft
4.0 MB-os óras fast bővítő A1200-ba	37990 Ft	Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	2500 Ft	Dynamics Competition Pro IBM	3990 Ft
8.0 MB-os óras fast bővítő A1200-ba	62990 Ft	Real Time Clock for Amiga 1200	2500 Ft	Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1890 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	19990 Ft	Midi Amiga Interface	3500 Ft	Dynamics Competition Star Mini	2190 Ft
Mouse Pad	290 Ft	Handyscanner Amigához	17990 Ft	Dynamics Competition Special Mini	1690 Ft
Noris üveg 14" monitorfilter	1290 Ft	Boot Selector Amigához	1490 Ft	Dynamics Competition Transp. Mini	1690 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	490 Ft	Stereo hangdigitálizáló Amigához	6990 Ft		
		Trackball Amigához	3500 Ft	Beyond the Mind's Eye anim. video cas.	3000 Ft

Commodore CD³² játékok:

Nigel Mansell's World Championship, The Labyrinth of Time, Zool, Morph, Alfred Chicken, Sensible Soccer, Deep Core, Liberation, D-Generation, Pinball Fantasies, Mean Arenas, Whale's Voyage, Troll, James Pond 2: Overkill & Lunatic-C, Castles II, Pirates Gold, Dangerous Streets

Egyeségen 4.990,- Ft

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.: 156-6790, Fax.: 251-2385

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel.: 149-6165, Fax.: 251-2385

1191 Budapest, Katica utca 9. Tel.: 280-4267, Fax.: 177-9419

Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-17, szombaton 9-13

Árunk az 1 év garanciát és az ÁFA-t tartalmazza! Árunk mindenkor változtatásának a jogát fenntartjuk!

Panasonic

Irodatechnika

IFABO
BUDAPEST
1994

Hagyományos mátrix nyomtatóval...

stand A 213



Panasonic csendes nyomtatóval...



*Teljesíti a
munkaállomásokra
vonatkozó
(90/270/EEC)
zajkibocsátási
irányelveket.*

Hivatalos Magyarországi Képviselet:

INTEC Kft.

1138 Budapest, Váci út 168.

Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255 • Fax: 129-6058

Quiet

Printing

INVENTORY

- HÍREK
- FOTÓ CD
- ALBUM
- MSA és STZip
- TOS KÖZELBEN

BEVEZETŐ

Cső és egyéb fémszerelvények mindenki-
nek! Itt most valami királyt kéne emleget-
nem... ja, in medias rex... nem, res!

Ez az, tehát vágunk bele (ki, mivel és
kibe...), van egy rossz meg egy jó hírem!
Kezdem a rosszal. Valahogy, valamiért
lecsökkent az Atari oldalak száma 3-ra.
Miért? Tán sűrűbben kéne templomokat
látogatni és isteneket faggatni erről, mert
nekem halvány lilám sincsen róla. Ez
van, mese nincs. Andersen meghalt, fia
meg nem mesél (a rohadék!).

Akkor most jön a jó: még mindig itt va-
gyok Én nektek! Hát nem örültök? Del
Tudtam én! Ez a szám hál' a jó egeknek
(csók Kevanaarl) nem Kicsilágy Szavak
Ablakokra-on készült, ez már Atari Works
és a Shy Works közös eredménye!
Egyébként ajánlom mindenkinek a
Works-öt!

Vektorfont-hegyek, spellchecker és más
kéjes örömk várják az egyszerűbb szö-
vegeket írni akaró, de a Calamust kompli-
kálnak tartó személyeket, ilyen vagyok
én is.

Poseidon bácsi most más vizeken evez,
így most enyém ez a három oldal, de jó
nekem mi? Egyébként küldi nedves üd-
vözlötét.

A GFA leírást pedig eldugtam, keressétek
meg (én például a lapéleken keresném,
de többet nem segíthetek...)! A 7végén
jártoztam egy kicsit egy Sony CD-ROM-
mal, nézegettem a Kodak Photo CD cso-
dátal képeit! Hirtelen jött rohamomban át
akartam venni őket, de egy picit belémrú-
gott az a tény, hogy a képekből 116 db
van, egyenként 768x512 24 bit-es PCD
(=786 kbyte)! Hogy ehhez mit szólt az én
kis 80 Mbyte-os Connerem? Na mindegy,
kiválogattam néhány szemrevalóbbat, a
többi majd a későbbi számokban. Ezen-

kívül egy hiányt is pótolok, ti. az előző
számból kimaradt portrémat. Egyébként
most írok rá egy CD playert, (most is
üvölt a Devotional, meg a szomszéd... ér-
dekes, ahhoz nem kell lejátszó...), csak
ne akadna ki mindig ... de ennek is van
egy pozitív oldala, ha resztelek, kiadja a
CD-t. Na, ezt kapjátok ki!
Szóval a nyakunkra szakadt a tavasz, rü-
gyeznek a falábak ... hát nem fantaszti-
kusssz?! Azt hiszem, sikerült mindenkinek
elvennem az életkedvét (akinek nem, az
bátran repetázzon!), kezdhetjük a mókát,
kívánok mindenkinek jóóó szórakozást!

The Chaos Of The Lords



HÍREK

Ismét itt van mindenki kedvence, az FTC
rovat, azaz ami hír jön, az idekerül.

Kezdeném először azzal, hogy ugye most
volt nemrég a Consumer Electronic Show
Las Vegasban (ez egy olyan fórum, ahol
játékgepek versengenek egymással, ki
volt az év ...-ja), nos, az Atari Jaguar egy-
két pálmát el is vitt! Néhány díj a sok kö-
zül, szerényen: az év legjobb hardvere,
1993 legjobb technikai eredménye.

Az erre megírt játékok közül a Cyber-
morph a hónap, a Tempest 2000 pedig
az év játéka.

Közben ismét van egy újabb listám fej-
lesztés alatt álló játékokról, íme néhány új
stuff libasorban: Pinball Fantasies, Charles
Barkley Basketball, Brett Hull Hockey,
Return to Zork (CD-ROM), Kick Off,
World Cup, Battlemorph (Cybermorph 2),
Zool 2, Doom - Evil Un-
leashed (Wow!), Battle
Chess (CD-ROM), 3D
Gunship 2000

- MORE, Car Wars,
Brutal Sports Football,
Double Dragon 4,
Jimmy Connors Pro
Tennis - MORE, blab-
la ... Ha mindet kiír-
nám, már beteltek volna
az Atari oldalak.

... Oppá, álljunk csak meg egy pillanatra,
mit ír ez a stuff ... hogy a Jaguar 16 bit
pixellel is gyorsabban animál, mint egy
486 DX2 66MHz a maga szerény 8 bit
pixelével? Ugh! Ez már BANG és
DWUH! Most jöttem rá, hogy éppen a
Jag technikai infoiba csöppentem bele...

A blittere sem semmi! Kijelölt forrásmezőt
zoomol, elforgat, ismeri a Gouraud árnyá-
lást, 16 bit Z-bufferelést, ezt még képes
pixelenként összehasonlítani. Állítólag
jó Windows accelerator lenne belőle..

Nem is érdemes az adatokat folytatni,
mert még a végén kijövök a sodromból. A
zenészek nagy örömeire bejelenthetem,
hogy a Steinberg megjelentette a Cuba-
se-sorozatához a Studio modul.



HÍREK MÉG

Ez a kis bővítés annyit jelent, hogy egy adott stúdióban fellelhető MIDI-s bizgonyt összes gondját-baját képes jegyezni, majd egy gombnyomásra mindent beállít a lementett paraméterek szerint. Ez nagyon hasznos tud lenni pl. egy keverésnél. Négy plusz ablakkal ajándékozik meg minket a modul, melyekben megtalálható a patchbay is!

Beleintegrálták a GM szabvány is, több mint 80 drivert kínálnak hozzá!

Még egy jó hír: a Steinberg már gondolkodik az Avalon Falcon-os verzióján és létrehozta az SMP-II-t, ami egy professzionális MIDI interface + SMPTE szinkronizáló Atari ST/TT/Falcon030-hoz! Plusz egy hardverújonság: az ACI (Adat Computer Interface), melyvel vezérelni tudjuk az Alesis ADAT digitális magnót Cubase-ből (szokásos SMPTE + egyéb csemege...)



Nos, aki eddig kibírta, az most megtudhatja, miszerint áprilisban várható a Falcon040! Volt szó róla, hogy PowerPC-s alaplappal jön ki az új Falcon, hiszen tudja a PowerPC emulálni a 680x0-t, egyelőre nem valószínű, mert ez a gép árárt igen felvinné.

Kijött egy új kártya Falcon-hoz, becsültes neve: Mighty Eagle Sonic 32 (megtalálja meg örüljön neki!). Ez a takaros kártya 32 MHz-esre tekeri a sólymot a helyet ad némi Fast RAM bővítésre is a la TT-RAM.

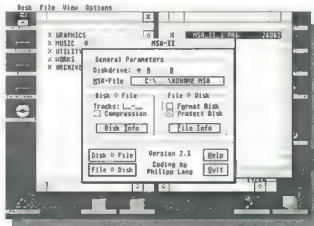
Lord Chaos

MSA v2.3

Az évek során egyre több és több olyan szoftvert írtak Atari ST-re, melyek nem file-okból állnak, hanem szektorosan vannak felírva a lemezre, elég, ha csak a demókat említem meg. Ott kezdődött a galiba, amikor létrejöttek a különböző Ataris

BBS-ek, és mindenki rakta fel (ők vannak ritkábban, mert én speciel leszedni szoktam...) a saját vagy más kacetjait. Igen ám, de ezekkel a szektoros jómadarakkal mit lehetett csinálni? Na, erre talált megoldást a WAZ Software Laboratories MSA programja, mely ilyen szektoros lemezeket szed le, kívánság szerint betömöríti, lementi file-ba, és ugyanezt visszafelé. Ez a kis toolkit az idők folyamán nagyon bevált, minden demót (már amelyik szektoros) MSA kiterjesztésű file-okban találhatunk BBS-eken, gyakran ezeket a file-okat utólag összehajtogatják LZH-val. Akkor lássuk a szoftvert magát: A program egy darab file, melyre DubClick-et alkalmazva hagyományos módon beindítunk. A beindulás jeleket egy dialog box jelenik meg, jelezve a program nevét, szerzőjét, és egyéb infót. Ezen is túljutva megjelenik a főpánel, ahol az alábbi funkciókat láthatjuk (tentről lefelé):

- Disk drive: itt tudjuk azt a meghajtót beállítani, ahonnan/ahová olvasni/írni fogjuk a szektoros adatokat.
- MSA file: itt tudjuk kijelölni azt az MSA file-t, amit olvasni/írni akarunk. Lejjebb, egymás mellett két kisebb szekciót találunk. A bal oldali szekciónál tudjuk a lemezről file-ba, a jobb oldalánál pedig a file-ból lemezre való írás paramétereit beállítani. Elsőnek a bal oldalt nézzük meg:
- Tracks: itt lehet beállítani a sávszámot től -ig, általában két részben szokás levenni egy 80 track-es lemezt: 0-39, 40-79.



- Compression: a lemezről való lementéskor használjon-e az MSA tömörítést, vagy sem.

A jobb szekció tartalma:

- Format: legyen-e a lemezre való felíráskor formázás.

- Protection: Hááát... őszintén szólva sok értelmet nem látom ennek a menünek. Elméletileg a lemezt levédi a vírusok ellen, de egy bootszektoros demó esetében ez mire jó, azt csak a jó/rossz (opcionális) istenek tudhatják. Attribútumbetek: végül az ablak alján adhatjuk ki a lényegi

parancsokat.

- Disk-File: szektoros lemez tartalmának lepakolása a disk-file paraméterek beállítására szerint.

- File-Disk: MSA file felírása lemezre a file-disk paraméterek beállítására szerint.

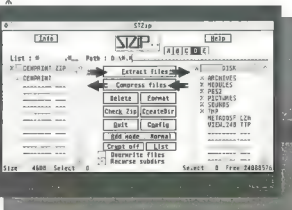
- Help: Ez egy jópofán megoldott help menü. Lényegében a Turbo C helpablakja van "lelöpva", melyben német és angol nyelvű leírás található.

- Quit: Hm, sto eto? (A sikeres megfejtők között hexidecimális uborkakonzerv fedeleket sorsolunk ki - Soltész György)

Lord Chaos

STZip v2.4

Bárki, aki valamennyit is folgalkozik számítástechnikával - márpedig feltételezhetően a T. GURU olvasók idetartoznak - találkozott már biztosan tömörítőprogramokkal, neadjisten még használják is egyesek. Ezek közül talán az egyik legismertebb a ZIP. PC-sek azonnal vágják rá, hogy pk-uzi, bocs, pkunzip vagy pkzip. Nos, a zip Ataris is eléggé használatos, eddig mint paraméteresen meghívható progi, mostmár létezik shelles verziója is, ez lenne az STZip. Egy francia fiatal, névszerint Vincent Pomey alkotta eme művet, mely segítségével megspórolhatjuk egy kilo paraméter begépelését, helyette, ahogy az a második évezred végén elvárható, grafikus felülettel rendelkezik, ahol mindent szolgáltatását el tudunk érni az egér használatával. Mindenféle Ataris működik (kivéve 800 XE/XL, Lynx, Jaguar stb.). A legpraktikusabb úgy használni, hogy a Desktop-ban az Install Application menü segítségével a STZip-hez hozzálinkeljük a .zip kiterjesztést (a document type-hoz beütjük azt, hogy z-p), ez azt jelenti, hogy ha ráclickelünk ezentúl bármilyen zip file-ra, akkor az STZip azonnal beindul, betöltve az illető file-t. Ha csak önmagában alkalmazzuk az



STZIp-et, akkor megjelenik a fileselector, ahol kijelölhetjük ki/betömörítésre váró file nevét. Beindítás után megjelenik egy jólszituált ablak. Azonnal feltűnik mindenkinek, hogy az ablak szervezése két kisebb ablakra tagolódik, melyek a terület két oldalán helyezkednek el. A bal oldali ablakban az adott zipfile tartalmát láthatjuk, míg a jobb oldaliban az aktuális al/fő-könyvtár. Az ablakok alatt ki vannak jelezve a kijelölt file-ok összmérete (Size), darabszáma (Select) és az aktuális logikai meghajtó szabad kapacitása (Free). Kijelölni file-okat a nevükre való egyszerű rákattintással tudunk, ekkor invertálódnak. Ugyanezen módszer szolgál arra, ha kijelölt file-okat akarunk inaktíválni. A program fő funkciói tulajdonképpen a két ablak között találhatók meg.

- **Extract:** kitömörítés elindítása, hatására a bal oldali ablakból a kijelölt file-ok/könyvtárak átmásolódnak a jobb oldali ablak által megjelölt helyre.

- **Compress:** betömörítés. Ekkor a jobb oldali ablakban kiválasztott elemek tömörítőnek be a bal oldali ablakkal szimbolizált zipfile-ba

- **Delete:** kijelölt file-ok törlése.

- **Format:** lemez formázása. Itt lehet a formázás paramétereit is beállítani.

- **Check:** zipfile ellenőrzése. Ezzel lehet megvizsgálni, az adott zip tömörítése nem hibás-e. Nagyon fontos!

- **Create Folder:** új alkönyvtár nyitása.

- **Config:** az STZIp paramétereinek beállítása. Itt tudjuk beállítani a tömörítés hatékonyságát, módját, és egyéb kiegészítő funkciókat.

- **Add mode:** a file-ok ziphez való hozzáadásának módja.

- **Crypt (off/on):** password hozzárendelése ziphez. Ha on-on van, akkor adhatunk kulcszót a zipfile-nak.

- **List:** a zipfile listájának lemezre/printerre való kiküldése.

- **Overwrite:** automatikus felülírás engedélyezése/tiltása.

- **Recurse:** ha be van kapcsolva, akkor betömörítéskor rekurzívan a kijelölt könyvtárak teljes tartalma is bekerül. A tolokitsomag eredetileg egy STZIP24.TOS nevű önkéntmörítő file, melyet beindítva a lényeges file-okon kívül (az STZIP.PRg shell és az ZIPJR.TTP normál zip-prg.) azonnal telehánnya gyűntlenül adattárolónkat mindenféle texttel.

P.S.: egy funkció tárgyalását szándékozik kikerülni, mely az?

Lord Chaos

GEM-DOS

Akkor folytatnám hosszúranyúló másos-gemdos rétesemet (de ékezetekkel), valahol itt tartottam ...

Tgtime (Gemdos 44) - idő lekérése

e (W) - az idő:

bit 0.4: másodperc/2 (0..29)

bit 5.10: perc (0..59)

bit 11.15: óra (0..23)

Tsettime (Gemdos 45) - idő beállítása

p0 (W) - új idő (lásd még: Tgtime)

Fgetdta (Gemdos 47) - a DTA struktúra lekérése

e (L) - a kezdőcím, a DTA: byte (0..20) - lefoglalt byte - az adat attribútuma word - idő word - dátum long - a file hossza byte (0..13) - file-név Sversion (Gemdos 48) - a TOS verziószámának lekérése

e (W) - verziószám

Ptermes (Gemdos 49) - rezidens visszatérés (mj: így térünk vissza a rendszerbe, ha pl. ramdisket csinálunk)

p0 (W) - státusz átadása a rendszernek

p1 (L) - mennyi byte legyen rezidens (ide kerül a program teljes hossza)

Dfree (Gemdos 54) - meghajtó szabad kapacitásának lekérése

p0 (W) - drive (0=aktuális, 1=A, 2=B, 3..)

p1 (L) - a DISKINFO struktúrának a kezdőcíme

e (W) - 0=OK, -46 = rossz meghajtóazonosító

Dcreate (Gemdos 57) - Alkönyvtár létrehozása

p0 (L) - Az alkönyvtár nevének kezdőcíme

e (W) - ha negatív, zúri van!

Ddelete (Gemdos 58) - Alkönyvtár törlése (PC-seknek elismert: törléssel), csak DOS 6.0-tól

p0 (L) - Az alkönyvtár nevének címe

e (W) - ismét, ha -, akkor @!%\$%(* van!

Dsetpath (Gemdos 59) - útvonal beállítás

p0 (L) - Az alkönyvtár nevének címe

e (W) - szokásos.

Fcreate (Gemdos 60) - File létrehozása megnyitással [mj.: tehát vadonatúj file-ok megnyitása]

p0 (W) - az új file attribútumai

p1 (L) - a file-név kezdőcíme

e (W) - szokásos attribútumbitek:

bit 0: csak olvasható

bit 1: "hidden" file

bit 2: rendszerfile

bit 3: lemeznév

Fopen (Gemdos 61) - file megnyitása olvasás/írás céljából

p0 (W) - 0=csak olv./1=csak írás/2=írás/olvasás

p1 (L) - a file-név kezdőcíme

e (W) - handle: ezzel hivatkozunk később a file-re; ha negatív, lehet duzzogni.

Fclose (Gemdos 62) - file lezárása

p0 (W) - file handle

Fread (Gemdos 63) - file olvasása

p0 (L) - a puffertérlet kezdőcíme, ahova töltene akarunk

p1 (L) - a betöltendő byte-ok száma (ha -1, akkor az összes, így tudunk egyszerre egy file-t kikerülni)

p2 (W) - handle

e (L) - a betöltött byte-ok száma; ha negatív, akkor ej, a rézangyal!

Fwrite (Gemdos 64) - file írása

p0 (L) - a puffertérlet kezdőcíme, ahonnan menteni akarunk

p1 (L) - a lementendő byte-ok száma

p2 (W) - handle

e (L) - a lementett byte-ok száma; ha negatív, akkor a nemjót!

Fdelete (Gemdos 65) - file törlése

p0 (L) - a file nevének kezdőcíme

e (W) - ha negatív, én is az leszek!

Fseek (Gemdos 66) - pozícionálás file-on belül

p0 (W) - pozícionálási mód

p1 (W) - handle

p2 (L) - offset, mennyire tolódjon a pointer a file-ban

e (W) - szokásos mód:

0 - a file elejére

1 - a file aktuális pozíciójára

2 - a file végére

Fattrib (Gemdos 67) - file attribútumbitek leké-re/beállítása

p0 (W) - attribútum

p1 (W) - 0=csak lekérés / 1=beállítás

p2 (L) - a file-név kezdőcíme

e (W) - szokásos attribútumbitek:

bit 0: csak olvasható

bit 1: "hidden" file

bit 2: rendszerfile

bit 3: lemeznév

bit 4: Alkönyvtár

bit bit 5: "archive" bit

(Folyt. köv.)

FELHÍVÁS

Rendhagyó módon most nem én kívánom rugdosni a Tisztelt Egybegyűltet, szeretne valaki hozzátok szólni, fogadtok szeretettel, olvasátok áhítattal! Most is szeretném megragadni az alkalmat, ha másnak is van mondanivalója, szívesen leközlöm. Ime:

Egy reménykeltő hírdő szeretnék beszámolni, egy ÚJ ATARI-klub megalakulásáról! Január (nem JAGUAR) utolsó szombatján gyűltünk össze Törökcsentmíklóson a szélrózsa minden irányából. Már most, első alkalommal is olyan érdekes témák kerültek előtérbe, mint a programozás, vagy a zeneszerkesztés. Ezenfelül ment a játék és a felhaználói prg-k tanulmányozása is.

Olyan tervek is megfogalmazódtak, mint egy nagy ATARI PARTY egy tábor keretén belül, külföldi (szár)vendégekkel, vagy program magyarországi beáramlását elősegítő klubtagsági rendszer. Várunk minden lelkes ATARI-s (ATARI ST???) akinek kedve van valami újhoz, vagy csak be akar kapcsolódni a magyar ATARI-s életbe, az telefonáljon, vagy írjon a következő címre további infoért!

UHLE DÁNIEL

1112 Budapest, Eper u. 57/2

T:186-09-52

Hardware bazár

Panasonic KX-P2123 mátrixnyomtató

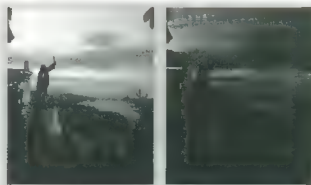


szuper csendes nyomtatási mód).

A nyomtató képes a papír befűzéstől függően húzó- vagy tolótraktoros üzemmódban működni, de lehetőség van egyedi lapokra történő nyomtatásra is. Az egyedi lap jelenthet akár borítékot is; itt jelentkezik előnyként, hogy nem szükséges a leporelló kifűzése (papír parkolás). Lehetőség van fekvő A/4-es lapok befűzésére is, de a nyomtatási szélesség ez esetben is 20,3 cm.

A mátrixnyomtatók a mai napig megtartották helyüket annak ellenére, hogy a lézer- és tintasugaras nyomtatók megjelenésekor sokan a végüket jósolták. Ennek leginkább két oka van: az egyik, hogy képesek több példányos nyomtatásra, a másik: az egy példányra jutó nyomtatási költség alacsony. Hátrányuk, hogy a nyomtatás jóval nagyobb zajjal jár mint pl. tintasugaras nyomtatóknál.

A Panasonic KX-P2123 nyomtató tervezői elhatározták, hogy felveszik a küzdelmet a mátrixnyomtatók legnagyobb ellenségével, a nyomtatás zajával. A zaj csökkentése érdekében részben a nyomtató légtérét próbálták zárttá tenni, ami mellesleg a por ellen is jól védi a mechanikát, részben rezgés elnyelő anyagokat építettek be, végül lehetőséget teremtettek a nyomtatási sebesség választható csökkentése révén további csendesítésre (ún.



eredeti kép

nyomtatott kép

kép. (Ez feltehetően abból adódik, hogy túl kicsi lesz az eredő felbontás a rasterezés miatt.) Természetesen ez a jelenség diagramok, vonalas ábrák (ahol a felületek színe eléggé állandó) nyomtatásánál nem jelentkezik zavaróan. A színes képek nyomtatása meglehetősen lassú,

(SUPER QUIET)	(TEAR OFF)	(LOAD/PARK)	(ONLINE)	(FF)	(LF)
1 Emulation : LO-860		Proprietary X24E			
2 Character set : Italic		Graphic 1	Graphic		
3 Code page : USA		PC 852	Kamenicky	Hungarian	Latin II
4 Int'l char. set : USA		France	Germany	England	Denmark 1
5 Int'l char. set : Sweden		Italy	Spain 1	Japan	Norway
6 Int'l char. set : Denmark 2		Spain 2	Latin America	Korea	Legal
7 Zero font : Normal		Zero slash	Zero point		
8 Individual SW : Download buffer		C.S.F. mode	P.O. detector	Buzzer	A.G.M. mode
	ON/OFF	ON/OFF	ON/OFF	ON/OFF	ON/OFF
9 Individual SW : Auto LF		Auto CR	Skip Perf.	G.Direction	Tear off
	ON/OFF	ON/OFF	ON/OFF	Uni/BI	ON/OFF
10 Individual SW :		Data length	Auto load		
		7bit/8bit	ON/OFF		

Konfigurációs lehetőségek

A nyomtatási beállításokat a készülék előlapjáról állíthatjuk be és a LED-ek segítségével az aktuális beállítás is lekérdezhető. Lehetőség van két beállítás eltávolítására (makró). A nyomtató 3 + 6 + 1 (draft, LQ, SLQ minőségű) beépített betűkészlettel rendelkezik.

A Panasonic cég elkészítette a nyomtató Amigás meghajtót is, így a nyomtatót nem csak IBM PC-n próbáltuk ki. Ha egyébként valamilyen ezek nem lennének alkalmazhatóak, akkor is rendelkezésre áll a két beépített emuláció, választhatóan Epson LQ-860, ill. IBM Proprinter X24E. A próbák során kinyomtattunk többek között egy 24 bites szírvárvány színárnyalatot (a GURU 93/8-as szám 60. oldal tetején jelent meg nyomtatásban). Az alkalmazott programtól függően az eredmény kissé eltért. Hasonlóan kinyomtattunk néhány más képet is, de minden esetben megfigyelhető volt, hogy az eredmény sötétebb tónusú mint az eredeti

mert minden soron 8-szor esetleg 16-szor megy végig a nyomtató fej. Ez utóbbi mód nem célszerű használni, mert az első 8 menet után újra kezd a színeket, ami a festékszalag gyors elkoszolásához vezet.

A nyomtató lehetőséget biztosít, hogy szöveges módban a nyomtatás színét egyszerűen (akár az előlapról is) megváltoztathassuk. Ezzel egyszerűen és gyorsan figyelem felhívó iratokat készíthetünk. A nyomtatási kép már draft módban is meglehetősen olvasható volt.

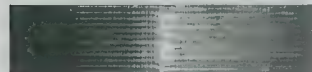
A nyomtatóhoz magyar nyelvű kezelési útmutató tartozik, mely kisebb hibáktól tekintve megfelelő.

(JOCO)

Magyarországi forgalmazó:
Intec Kft.
1138 Budapest, Váci út 168.



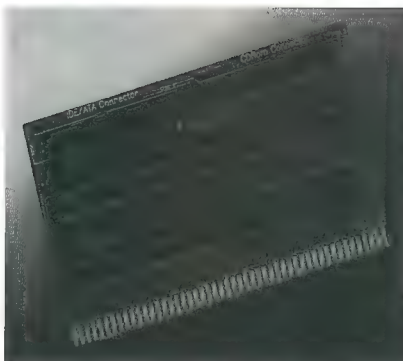
eredeti kép



nyomtatott kép - 1. változat



nyomtatott kép - 2. változat



teljes értékű software-rel, annak nem kell újat vásárolnia. A jelenlegi software (a device driver) nem támogatja a multi-session felírási formátumot, de hamarosan megjelenik az új verzió (szabadon letölthető a cég által működtetett BBS-ről). Meg néhány kisebb programot kapunk: a PlayCD segítségével audio CD-ket hallgathatunk, az EjectCD-vel a lemez software-es 'kidobása' érhető el.

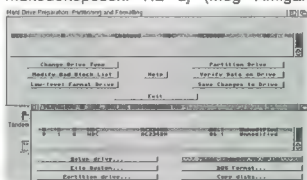
A kártya CD-ROM vezérlőrszének egyébként létezik PCMCIA változata is (CD1200 néven), az installáló automatikusan kiválasztja a szükséges meghajtó programokat. (A PCMCIA változat a tervek szerint CD-ROM-mal együtt kerül forgalomba.)

Az AT-buszos (IDE) hard disket olcsóbbak mint a hasonló kapacitású SCSI társai, viszont rendelkeznek azzal a hátrányos tulajdonsággal, hogy maximálisan 2 kapcsolható belőlük egy hard disk vezérlőre (SCSI vezérlő esetén alapállapotban is 7 ez a szám). Így a harmadik hard disk illesztése csak újabb vezérlő kártyával oldható meg. Ilyen kártyát kínál a német bsc cég.

A kártya Zorro II/III-as bővíthetősávkba csatlakoztatható, és az AT-buszos hard disk vezérlő részén kívül tartalmaz egy CD-ROM vezérlőt is. Ez utóbbi a Mitsumi cég 3 CD-ROM-ját támogatja (LU-005S, FX-001S és FX-001D). Mi sajnos egyikkel sem rendelkezünk, így a CD-ROM-os funkciókat csak ismertetjük. A mellékelt CacheTandemCDFS filesystem végzi a rendszer felé az illesztést, ez (mint a neve is mutatja) cache-eli a CD-ROM műveleteket, a gyorsabb hozzáférés érdekében. E filesystem egyébként egy másik kereskedelmi software korlátozott verziója, mely abban jelentkezik, hogy csak a tandemcd.device-szal működik együtt és csak az ISO 9660-as formátumú CD-ROM-okat támogatja. A kártya egyébként kompatibilis a jelenlegi CD-ROM filesystemekkel (pl. OS 3.1 CDFileSystem, Babel, ASIM), így ha valaki már rendelkezik

software automatikusan kiválasztja a szükséges meghajtó programokat. (A PCMCIA változat a tervek szerint CD-ROM-mal együtt kerül forgalomba.)

A hard disk vezérlőt (mint az elején már említettük) nem elsődleges vezérlőnek szánják - így nem lehetséges az általa kezelt egységekről a bootolás. A hard disk vezérlősoftware-ét (kb. 20 kB) a boot partíció Expansion könyvtárban kell elhelyezni és a rendszer újraindítását követően a kártyához tartozó hard disk is működőképesek. Ha új (még Amigán



nem formázott) hard disket csatlakoztattunk a kártyára, akkor a partícionálást, a filesystem megadását stb. a mellékelt HDInstTools programmal végezhethjük el. (Sajnos a kártya vezérlő programja nem teljesen kompatibilis az Amiga operációs rendszerhez tartozó HDToolBox programmal (a két 340 MB WD meghajtó közül csak az egyiket találta meg), így a prog-

MKSoft DiskSpeed 4.2 Copyright © 1989-92 MKSoft Development
CPU: 68030 AmigaOS Version: 40.55 Normal Video DMA
Device: hdi: Buffers: 30
Comments: bsc Tandem

CPU Speed Rating: 1374

Testing directory manipulation speed
File Create: 25 files/sec | CPU Available: 0%
File Open: 95 files/sec | CPU Available: 0%
Directory Scan: 494 files/sec | CPU Available: 0%
File Delete: 263 files/sec | CPU Available: 0%

Seek/Read: 82 seeks/sec | CPU Available: 0%

Testing with a 512 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file: 180416 bytes/sec | CPU Available: 0%
Write to file: 211332 bytes/sec | CPU Available: 0%
Read from file: 288320 bytes/sec | CPU Available: 0%

Testing with a 4096 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file: 459845 bytes/sec | CPU Available: 0%
Write to file: 653312 bytes/sec | CPU Available: 0%
Read from file: 1020416 bytes/sec | CPU Available: 0%

Testing with a 32768 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file: 409712 bytes/sec | CPU Available: 0%
Write to file: 723184 bytes/sec | CPU Available: 0%
Read from file: 1433600 bytes/sec | CPU Available: 0%

Testing with a 262144 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file: 639377 bytes/sec | CPU Available: 0%
Write to file: 966132 bytes/sec | CPU Available: 0%
Read from file: 1585941 bytes/sec | CPU Available: 0%

ram használatba valóban szükséges). E program egyébként hasonló szolgáltatásokat nyújt mint a HDToolBox. Érdekes szolgáltatás a rendszernek, hogy lehetőség van jelszóval védett partíciók létrehozására, ekkor minden rendszer újraindítás során meg kell adni a jelszót a login procedura során.

A vezérlőt a két legelterjedtebb tesztprogrammal vizsgáltuk meg: SysInfo 3.22 és DiskSpeed 4.2. A tesztek egy A3000-sal végeztük, melyet 3.1-es rendszerrel használtunk. A vizsgálat eredményeit a mellékelt táblázatok és képernyőképek mutatják.

Véleményünk szerint a vezérlő az említett kisebb hibáktól eltekintve jól működik. A kedvező ára miatt (\$89.00, ill. £69.00), csak a hard disk vezérlőrszert is megérheti az árát. A kártyához angol és német nyelvű dokumentációt mellékelnek, továbbá a software-ek is kényelmesek.

(JOCO)

bsc büroautomation AG
Postfach 400 368
D-80703 München

Így könnyű...

SuperDuper 3.1

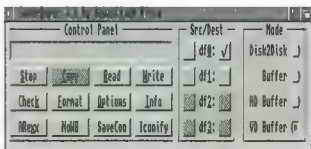
A SuperDuper 3.0/3.1 lehetőséget ad arra, hogy az aktuális beállításokat a SaveCon gadget segítségével elmentsük és

a legközelebbi indításkor az általunk beállított konfigurációban induljon a program.

Azonban a leírt lehetőség a gépek egy részén nem működik. A megoldás egyszerű, a program indítása előtt el kell indítani a RexxMast programot, hogy aktívi-

záljuk az ARexx-et. Ennek oka, hogy a Startup.supdup nevű file-t mint egy ARexx makró-t hajtja végre a program.

(JOCO)



A Rendszerbarát

Elérkeztünk a CIA programozási sorozatunk utolsó részéhez, melyben egy kisebb(l) forráskód kerül közlésre.



```
#include <exec/memory.h>
#include <hardware/cia.h>
#include <resources/cia.h>
#include <clib/irq_protos.h>
#include <clib/timer_protos.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>

/* prototype-ok */
void StartTimer(struct freetimer *ft,
                struct exampledata *ed);
int FindFreeTimer(struct freetimer *ft,
                  int prefer);
int TryTimer(struct freetimer *ft);
void main(int, char **);

#define COUNTDOWN 20
#define HICOUNT 0xFF
#define LOCOUNT 0xFF

/* A freetimer struktúrában az általunk sikere-
len lefogalt timerhez tartozó értékek tá-
roljuk, hogy a rutinok egy része, független
legyen a konkrét timeről. */
struct freetimer
{
    struct library *ciabase; /* CIA Library Base
                              * timer bit allocated
    struct CIA *cia; /* CIA fizikai címe
    BYTE *ciacir; /* a vezérlőregiszter címe
    BYTE *cialo; /* a timer kisebb helyiértéke
    BYTE *ciabi; /* a timer nagyobb há. byte-ja
    struct interrupt timerint; /* Interrupt structure
    BYTE stopmask; /* timer meg- és beállítás
    BYTE startmask; /* timer startmask
    /* timer elindítási mask
};

/* Az interrupt rutin és a főprogram közötti
kommunikáció és az interrupt rutin számára le-
fogalt változók */
struct exampledata
{
    struct Task *task;
    /* a task, melyhez a signal menni fog */
    ULONG signal;
    /* a signal bit tárolására szolgál */
    ULONG counter;
};

struct CIA *ciaa = (struct CIA *)0xbfe001;
struct CIA *ciab = (struct CIA *)0xbdf000;

#ifdef _SASC
void _regsabs_chkabort(void) {}
#else
void _LATTICE
void chkabort(void) {}
#endif

/* Az interrupt rutin egy számlálót működtet,
ha véget ért a számlálás, jelez a főprogram
felé */
void _asm _interrupt ExampleInterrupt()
{
    register _a1 struct exampledata *ed;

    if (ed->counter)
        ed->counter--;
    else
        ed->counter = COUNTDOWN;
    Signal(ed->task, (1L << ed->signal));
}

void main(int argc, char **argv)
{
    struct freetimer ft;
    struct exampledata ed;

    ed.task = FindTask(0L);

    if (ed.signal == AllocSignal(-1L))
    {
        ft.timerint.is_Node.in_Type =
            NT_INTERRUPT;
        ft.timerint.is_Node.in_Pri = 0;
        ft.timerint.is_Node.in_Name = "CIA-example";

        ft.timerint.is_Data = &ed;
        ft.timerint.is_Code = ExampleInterrupt;
        /* erre a sorra egy Warning-ot kapunk, de az
        elkerülésére nem látszik egyszerű megoldás */

        printf(
            "Attempting to allocate a free timer\n");
        if (FindFreeTimer(&ft, TRUE))
        {
            printf(ift.cia == ciaa ?
                "CIA-A timer" : "CIA-B timer");
            printf(ift.timerbit == CIAICRB_TA ?
                "A allocated\n" : "B allocated\n");

            /* Tájékoztatóul kiírtuk a megtalált
            timer. Induljon a számlálás. */
            StartTimer(&ft, &ed);

            /* Várakozás a interrupt rutin jelzé-
            sére (signal) */
            printf("Waiting for signal bit
            \n");
            Wait(1L << ed.signal);
            printf("We woke up!\n");

            /* A lefogalt timert szabadítsuk fel!
            */
            RemICRVector(ift.ciabase, ft.timer-
            bit, &ft.timerint);
        }
        else
            printf(
                "No CIA timer available\n");

        FreeSignal(ed.signal);
    }

    void StartTimer(struct freetimer *ft, struct
    exampledata *ed)
    {
        register struct CIA *cia;

        if (ft->timerbit == CIAICRB_TA)
        {
            ft->ciacir = &cia->ciacir;
            ft->cialo = &cia->cialo;
            ft->ciabi = &cia->ciabi;

            ft->stopmask = CIAICRAF_TODIN |
                CIAICRAF_PBOOK | CIAICRAF_OUTMODE |
                CIAICRAF_SPMODE;
            ft->startmask = CIAICRAF_START;
        }
        else
        {
            ft->ciacir = &ciab->ciacir;
            ft->cialo = &ciab->cialo;
            ft->ciabi = &ciab->ciabi;

            ft->stopmask = CIAICRBF_ALARM |
                CIAICRBF_PBOOK | CIAICRBF_OUTMODE;
            ft->startmask = CIAICRBF_START;
        }

        /* Mivel előfordulhat, hogy az alkalmazott
        fordító olyan kódot generál, mely a task vá-
        tással megszakítható, a regiszterek állításá-
        nak idejére tiltjuk meg. */
        Disable();
        ft->ciacir = &ft->stopmask;
    }

    /* STOP timer, 02 számlálás, folyamatos mód */
    SetSignal(1L, 1L << ed->signal);
    ed->counter = COUNTDOWN;

    ft->cialo = LOCOUNT;
    ft->ciabi = HICOUNT;
    /* számlálási érték betöltése */

    Disable();
    ft->ciacir = ft->startmask;
    /* számlálási engedélyezés */
    Enable();
}

/* Mint említettük a timer-ek kiosztása nem
volott, az alábbi kódrészlettel keresnénk egy
szabad. Lehetőség van megadni, hogy a CIAA,
vagy a CIAB timer-ei kerüljenek először próbá-
ra. */
int FindFreeTimer(struct freetimer *ft, int
prefer)
{
    struct Library *ciabase, *ciabase;

    ciabase = OpenResource(CIAANAME);
    ciabase = OpenResource(CIABNAME);
    /* Nem érdemes globális változóként megírni
    az értéket, mert nincs a rendszernek Close-
    Resource() függvénye! */

    if (prefer)
    {
        ft->ciabase = ciabase;
        /* library address */
        ft->cia = ciaa;
        /* hardware address */
    }
    else
    {
        ft->ciabase = ciabase;
        /* library address */
        ft->cia = ciab;
        /* hardware address */
    }

    if (TryTimer(&ft))
        return TRUE;

    /* Az előnyben részesített CIA-nak nem volt
    szabad timere, próbáljuk a másikat */
    if (!preferA)
    {
        ft->ciabase = ciabase;
        ft->cia = ciaa;
    }
    else
    {
        ft->ciabase = ciabase;
        ft->cia = ciab;
    }

    if (TryTimer(&ft))
        return TRUE;
    return FALSE;
}

/* próbáljuk először az A timert, ha nem sike-
rül, akkor a B-t */
int TryTimer(struct freetimer *ft)
{
    if (!AddICRVector(ft->ciabase, CIAICRB_TA,
        &ft->timerint))
    {
        ft->timerbit = CIAICRB_TA;
        return TRUE;
    }

    if (!AddICRVector(ft->ciabase, CIAICRB_TB,
        &ft->timerint))
    {
        ft->timerbit = CIAICRB_TB;
        return TRUE;
    }

    return FALSE;
}

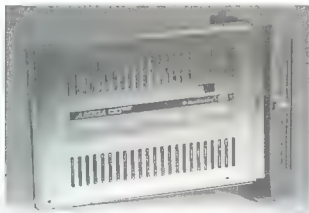
(JOCO)
```

FMV Amiga CD³²

Vége megjelent a Commodore FMV (Full Motion Video) modulja Amiga CD³²-höz. A gép hátsó bővítősávjára helyezhető eszközzel a Commodore konzol képes Video CD-k lejátszására. Egy Video CD-n megközelítőleg 70 percnyi kép és hanganyag fér el. A kép minősége jobb mint a VHS rendszereké, a hang pedig súrolja a HIFI határait. A mozgóképek tömörítéséhez a VideoCD szabvány az MPEG1-es tömörítési eljárást használja. Érdekesség, hogy az FVM modulal felszerelt CD³²-es minden probléma nélkül fogadja a Philips CD-I-hez készített VideoCD-eket és lejátssza azokat.

Az FMV modul ára 499,- DM

Eddig megjelent Video CD-k: - Andrew Loyd Webber - Black Rain - Bon Jovi - Keep the Faith - Patriot games - Star Trek 6 - Top Gun



IV24 v3.0 v3.0

Az amerikai GVP a népszerű 24 bites grafikus-video kártyájának az Impact Vision 24-nek új változatát jelenteti meg a napokban. Természetesen az új kártya is képes 24 bites képek megjelenítésére, képkeverésre, képdigitalizálásra.

Az új IV24 már teljesen kihasználja az Amiga 4000-es nyújtotta lehetőségeket, így a 24 bites video slot-ot amely kétszeresére gyorsítja képmegjelenítést. A 256

színű AGA módok a számítógép és a video képének finomabb keveredését teszik lehetővé.

Magyarországi forgalmazó: Thalympex

Snap Maps Új textúrák

A 3D-s programok kedvelőinek bizonyára most eláll a lélegzetük e kép láttán - fantasztikusan jól néznek ki ezek a növények. Ez Snap Maps - textúragyűjtemény növénymintáinak köszönhető. Ebben a gyűjteményben számos képet találunk. Ami a legfontosabb, nemcsak a színéhez találunk képeket, hanem egy adott anyaghoz tartozik Bump Map és Clip Map is. A Bump Map a felület egyenetlenségét adja, míg a Clip Map a test alakját nyírálja megfelelő formájúra. Jó példa erre a képen látható növények levelei: minden levél egy síklap, amelynek alakját a levél formájú Clip Map adja, színét a Color Map és a levelek erezeitét stb. pedig a Bump Map.

A Snap Map gyűjtemény 6 lemezből áll, és a különböző anyagokhoz tartozó képek IFF-ILBM formátumban találhatók meg rajtuk, így gyakorlatilag bármely 3D-s programhoz felhasználhatók.

X-Pert Újdonságok

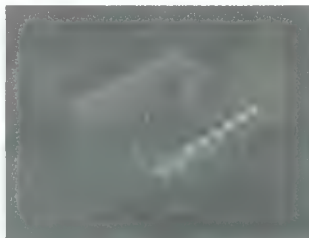
A GURU korábban beszámolt a Merlin és a Merlin II-es grafikus kártyákról, most újabb híreket kaptunk az X-Pert-től két Merlin bővítésről. Az első az X-Calibur a digitalizáló modul, amelyen egy "Magic Cube" képfeldolgozó processzor található, amely hardver képméretezést, diheringet tesz lehetővé. A digitalizáló modul ára: 698,- DM

A második bővítés az X-TV. Az X-TV nem más mint egy TV külső TV Tuner, amelynek segítségével TV-t nézhetünk a számítógép monitorán. Az X-TV-ben található még egy TXT dekódor is. Az X-TV ára: 398,- DM

X-pert Computer Services
Dorfstr. 14.
54597 Strickscheid
Tel.: (06556) 814
Fax : (06556) 1273

Neptun Új Genlock

A német Electronic Design sok videóval kapcsolatos terméket mutatott már be az Amigákhoz, többek között a nevűkhöz fűződik a Sirius Genlock is. Új Genlock-juk a Neptun paramétereiben, tudásában jobb mint eddig bármelyik eszközük. A



képkeveredés szabályozása történhet kézzel vagy automatikusan, a bejövő videó jel típusát a Genlock automatikusan felismeri (FBAS, Y/C). Van monitor továbbvezetés és lehetőség van az Amiga képének felhasználására alpha-csatornáként - a képkeveredés finomszabályozására, anti-aliasing hatás létrehozására. A Genlock minden funkcióját szoftverből is szabályozhatjuk. Hasznos a "StandBy" gomb - ennek hatására a Neptun áttegédi az Amiga nem videokompatibilis felbontásainak képét.

A Neptun ára: 1198,- DM

Electronic-Design
Detmoldstr. 2,
80935 München
Germany
Tel.: (089) 3515018
Fax : (089) 354359

Marinov 'Gaborca' Gábor

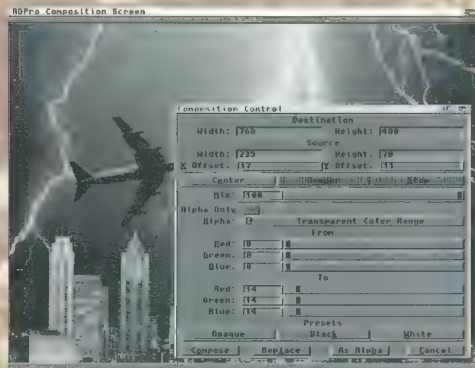
Art Department Professional

ADPro V2.5

Az amerikai ASDG Inc, az egyik legmegbízhatóbb az Amiga szoftverfejlesztő cégek között - bizonyítja ezt a legendás képfeldolgozó program, az Art Department Professional új változata is.

Az ADPro gyakorlatilag mindenhol megtalálható, ahol professzionális szinten foglalkoznak grafikával Amiga gépeken. Mind álló- és mozgóképek manipulációjánál nélkülözhetetlen.

Az ADPro modulás felépítése nem változott. Az ún. "Loader" modulok valamelyikén keresztül különböző formátumú képeket tölthetünk a memóriába. Az "Operátor" modulok segítségével a legkülönbözőbb változtatásokat eszközölhetünk a képen, az egyszerű színváltoztatástól kezdve a térbeli elforgatásig, egészen a kép alakjának szabad torzításáig.



ság. A "Saver" modulok az eredmény elmentésére szolgálnak. Természetesen az egész rendszer Arexx-ből is vezérelhető, így az ADPro kiválóan alkalmas az effektek animációs alkalmazására is. Képsorozatokkal végzett műveletekhez az új ADPro több mint 100 előre megírt Arexx

programot tartalmaz, melynek többségét a FRED-ből (Frame Editor) indíthatjuk.

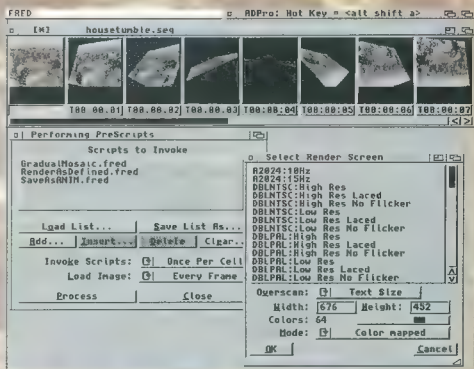
A korábbi ADPro változatokban az idők folyamán nagyon sok minden fejlődött, csak egyetlen dolog maradt változatlan: a felhasználói felület. A kiselbontású képernyő, a topáz-8-as betűkészletre épülő sajátos "gombrendszer" már messziről árulkodott az ADPro jelenlétéről. Nos mindez az új verzióban alapjaiban megváltozott - a 2.5-ös legnagyobb újítása a korszerű, tetszetős, új felhasználói felület, amely az ASDG hírnevéhez méltóan teljes összhangban van a Commodore "Style guide" ajánlásával.

Az új programot alapvetően kétféle üzemmódban működtethetjük: az elődjeihez hasonló "gombos" megoldással - ezt egyszerűsége teszi vonzóvá, vagy "listás" módban - ennek kezelése bonyolultabb, ám gyorsabb. Az új "listás" módban az ADPro ablak négy részre van osztva: "Loader"-ek, "Saver"-ek, "Operator"-ok és egy újdonság a "User Command"-ablakok, amelyeknek Arexx nyelvben definiálhatunk és akár

sa mellett az új ADPro több grafikus kártyát is közvetlenül támogat. Ezek név szerint a Picasso, Retina, Video Toaster és az EGS alapú kártyák. Ezeknek a képernyőjén az ADPro képes a manipulált képeket 24 bitben megjeleníteni. Mivel a grafikus kártyák illesztése is modulok formájában történt meg (Displays2 könyvtár), várható, hogy az idő múlásával egyre több kártyához készül meghajtó.

A korábbi teljes képernyős képmegjelenítés után most már akár egy ablakban is megismerelhetjük a képeket. Ez az ablak természetesen bármilyen "Public Screen"-en megnyitható, nemcsak a Workbench képernyőn - érdekes látvány amikor az ADPro által átszínezett kép a Directory Opus képernyőjén jelenik meg egy ablakban... Ugyanez igaz magára a kezelőablakokra is. Ezeket is megnyithatjuk bármely - az Amiga Display Database-ben nyilvántartott - képernyőn, vagy akár egy tetszőleges Public Screen-en is. Ez nagyon hasznos pl. kötegelte képfeldolgozók, ha a FRED-et használjuk: az ADPro a saját ablakait képes a FRED képernyőjére megnyitni így egyszerre láthatjuk a manipulálandó képkockákat és az ADPro felhasználói felületét.

Dicséretes a font-érzékenység: tetszőlegesen beállíthatjuk, hogy a felületen milyen betűkészlettel jelenjenek meg a fel-



ratok. Így nem kerülünk bajba egy 1280x1024-es képernyőn sem, mert beállíthatunk nagyobb méretű, jobban olvasható betűket. Ha véletlenül túl nagy betűméretet választanánk, akkor az ADPro automatikusan visszatér az alap topáz 8-as betűtípusra.

Hat új képfarmátum támogatása jelent meg az ADPro 2.5-ben, ezek: CDXL (Commodore CD alapú animációs formátum), Digital Broadcaster JStream (nagyfelbontású 24 bites animációk lejátszására alkalmas kártyának a saját "Motion JPEG" képfarmátum), FLC és FLI IBM PC-n használatos animációs formátumok, ICON Amiga ikon, ICO Windows ikon formátum.

Az ADPro-hoz kapható ún. Professional Conversion Pack (PCP) kiegészítő modulok is bővíttek három új formátummal: SGI (Silicon Graphics Indigo), Alias, Wavefront. Csemege a Mand2000 nevű loader modul, amely az azonos nevű program által mentett fraktál képeket tölti be. Ezek nem egyszerű képek, hanem a fraktálok számos paraméterét meg állíthatjuk betöltés alatt - gyorsan rendkívül tetszős mintázatokhoz juthatunk ezáltal.

Az új felhasználói felület, új Loader és Saver modulok mellett természetesen még más újdonságok is helyet kaptak a csomagban, ilyen például a képkomponálási lehetőségek bővítése - szintartományra keverés az eddigi egy szín helyett - valamint alpha alapú képkéverés támogatása valamennyi képfarmátumnál. Két új Operátor modul is található, ezek a Pattern - képkívágás alapján feltölti egy területet a mintával - és a Histogram Equalization. A FRED is bővült egy új mo-

dullal a Cinemorph-fal. A Cinemorph a 24 kép/s formátumú (film) mozgóképekről konvertál a 50/60 félkép/s jellegű (video) mozgóképekre.

Apróság, ám mégis nagyon hasznos: Lock Screenmode és Lock Depth opciók. Ezek használatával ha beállítottunk egy képernyőmódot és színmélységet az ADPro-nak, akkor egy új kép betöltésekor a képen levő hasonló jellegű információk nem írják felül a mi beállításainkat. Pl. ha olyan monitorunk van, amely nem képes megjeleníteni a PAL video felbontásokat csak a DblPAL, Multiscan módokat, akkor a Rendering (megjelenítési) módban a kettő közül beállítjuk valamelyiket és Lock-oljuk ezt a képernyőmódot, akkor egy PAL képernyő betöltése után is az előbbi beállításban jelenik meg a kép (és így megnézhető).

A Scale operátor - amely a képek átméretezésére szolgál - is egy újabb figyelmes-séggel bővült. A "Lock Aspect" bekapcsolása után a kép szélességi vagy magassági információjának megváltoztatása automatikusan megváltoztatja a párját is, úgy hogy a kép arányai változatlanok maradjanak.

Régóta az ADPro része a nyomtatási (és színre bontási) lehetőség a Workbench-ben beállított nyomtatóra. Az új ADPro emellett közvetlenül támogatja a forradalmi ár/teljesítmény arányt mutató Fargo Primera színes nyomtatót, ill. annak speciális "dye sublimation" nyomtatási módját.

bővített ARexx leírást a profil igényei szerint. A kézikönyv ezeken kívül még sok apró változtatáson ment keresztül, kifejezetten a felhasználók kérései alapján.

Személy szerint nekem az új ADPro nagyon tetszik - gyorsabb, szebb, jobb. Minden Amiga felhasználónak melegen ajánlom, aki - bármilyen szinten - képfeldolgozással foglalkozik. Az egyetlen korlátozó tényező csak a magas erőforrásigény lehet:

minimum konfiguráció az ADPro 2.5 futtatásához:

- AmigaOS 2.04 vagy újabb
- 4 MB Fast-RAM
- merevlemez

Javasolt konfiguráció:

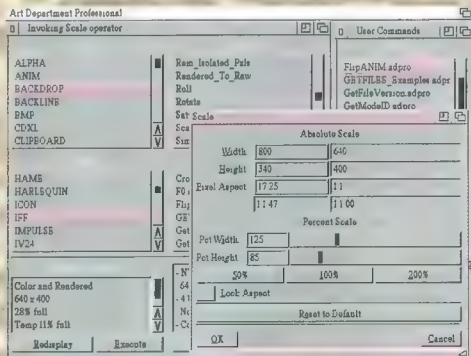
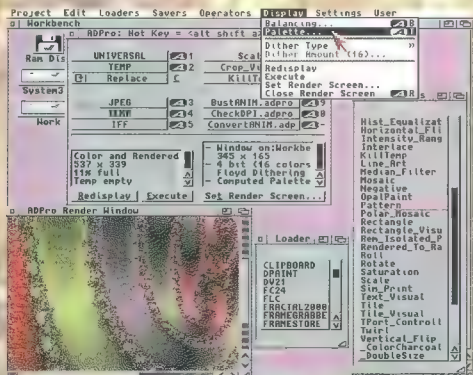
- gyors processzor (68020 vagy jobb)
- memória bővítés

Marinov 'Gaborca' Gábor

ASDG Incorporated
925 Stewart Street
Madison, WI 53713
USA

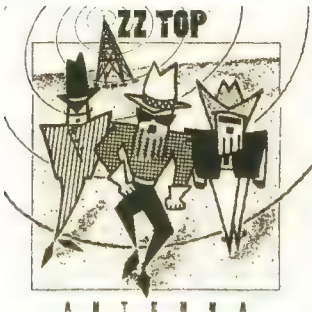
Tel.: (608) 273-6585

Fax: (608) 271-1988

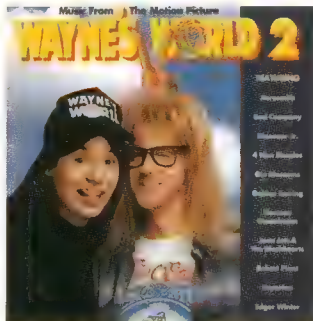


A szoftver jelentős megváltozását követi a kézikönyv is: az új változat 9 tantó példázatot tartalmaz, amely lépésről-lépésre vezet be a program rejtelmeibe, valamint

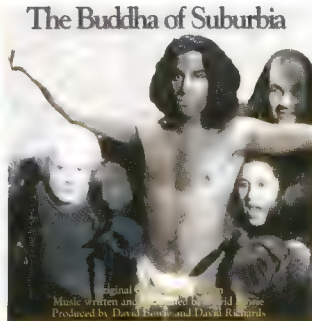
Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek, szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



ZZ TOP - Antenna



Wayne's World 2 - Soundtrack



David Bowie -

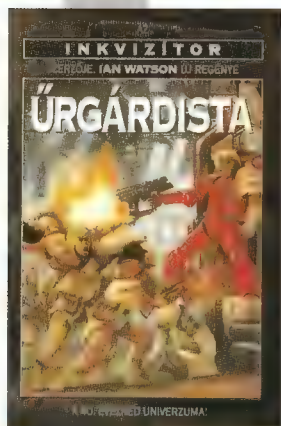
The Buddha Of Suburbia

Szerencsére mostanában már nem csak azért jelennek meg a Best Of válogatások, mert az illető zenekarnak vagy előadónak véget ért a pályafutása, hanem azért is, mert ezzel igen jól le lehet zárni egy együttes pályájának egy szakaszát. Azután persze jöhet a következő adag. Ez történt a ZZ Top esetében is. Megjelent a nagysikerű válogatás a legjobb számokból, azután pedig az új album! Mondhatnánk azt is, hogy ez az év is jól indul és valóban: az új lemez fantasztikusra sikeredett. Természetesen kicsit más a hangzás mint az eddig megszokott, de az új elemek is pillanatok alatt megkedvelhetőek, később pedig szinte hiányoznak, ha régebbi Top felvételt hallgat az ember. S hogy miért éppen Antenna a lemez címe? Erről hallgassuk a csapat tagjait: "Az antenna annak idején, amikor csak rádió létezett, igen fontos szerepet játszott a Rock&Roll terjedésében, hiszen mindenki aki élt és mozgott az USA-ban - rádiót hallgatott. Összekötötte az embereket, segített létrehozni egy új Amerikát." Bizony, a jó öreg R/R; még mindig vannak emberek akik fanatikusan, és milyen jól művelik. Gondolom nem okoz meglepetést senkinek sem, hogy az Antenna igencsak magasra került, egyenesen az amerikai lemezlisták élére. Külön nincs kedvem kiemelni egy számot sem, hiszen - mint minden ZZ TOP lemezt - ezt egy az egyben kell hallgatni. Tehát itt az ideje, hogy te is beszeredd magadnak egy jó kis Antennát, Made In Texas, USA. Még valami: a fazon nem változott számottevően, tehát még mindig két gyönyörű szakáll díszíti a

ismét buli van! Bár amikor ezt a cikket írom, nálunk még nem jötték a filmet, az ördögi páros visszatért a filmvászonra. Ők sem kerültek el tehát a klasszikus átomgyári - egy rókaról minél több bőrt lehúzni c. fejezetet, de talán nem is baj. A filmből amit láttam az jó volt, talán még kicsit jobb is mint az ominózus első rész, bár így a részletek alapján itélni nem éppen megengedhető dolog. Mindenesetre új rész, új soundtrack, ami ismét csak nagyszerűen sikerült, hálás a rajta szereplő zenészeknek. Meg kell jegyeznem azonban, hogy nem is nehéz egy ilyen jó albumot összehozni ennnyi jó zene közül, hiszen csak válogatni kell az utóbbi pár évtized néhány nagy sikere közül. Hogy kik is a résztvevők? Elsősorban az Aerosmith, akik két dallal is szerepelnek a lemezen, amely két dal mindjárt két élő koncertfelvételt is, az egyik az isteni Shut Up And Dance. Szerepel még a lemezen a Bad Company, a 4 Non Blondes, Robert Plant, a Gin Blossoms, Dinosaur Jr. és még sokan mások. Külön kiemelném Joan Jett-et, akit mielőtt nem sokan ismernek, viszont akik ismerik, azok meglehetősen odavannak a hangláng, no persze a külalak se semmi. A lemezen szereplő I Love Rock & Roll c. száma igazán jó és érdemes beszerezni további felvételeket is tőle. Na persze van egy Bonus Track is a CD-n, úgysem fogod kitalálni, mi az! A plusz felvétel egy bizonyos mostanában is rongyosra játszott szám, a címe Y.M.C.A. Na ki játssza? Ha nem tudod nem baj, úgy sincs rajta a lemezbőrön. Tehát: Wayne's World 2 !!!!!

Bowie tavaly egy kissé különös vállalkozásba kezdett. A patinás BBC egyik tévéjátékához írt zenéket. Sajnos a filmeket nem sikerült megszerezni, pedig a zene alapján igencsak kíváncsi lettem volna, hogy miről is szól a furcsa című sorozat. Mindenesetre a zene megjelent CD-n is, és így kiváló alkalom nyílt arra, hogy ismét egy ismeretlen Bowie-arcot fedezzünk fel. A szerző a zenékkel megpróbálta visszahozni egy kicsit a '70-es évek hangulatát, mind a dallamokkal, mind pedig a szövegekkel. Alább egy kis lista azokról a dolgokról, amelyek Bowie-t inspirálták akkor és ma: Pink Floyd, Kraftwerk, a szabadversek, a Blueskozmák, egyedüllet, T.Rex, a New Yorki klubok, Andy Warhol és a lista végtelenül folytatódik. A szöveg körülbelül a fele a szokásos dalszövegnek, a másik fele pedig azért került a dalokba, mert olyan jól hangzik az a bizonyos szöveg énekelve. Egy pár a dalcímekből: Sex és a templom; Idegenek, amikor találkoznak; Névtelen No.1. Még egy kis különlegesség, a címadó két verzióban is szerepel a lemezen, a másodikban maga Lenny Kravitz játszik a gitáron. Szóval egy irtó jó kis lemez ez, különös hangulatot kelt maga körül hallgatása közben, valamint mindvégig egységes marad, semmi színvonal-ingadozás. Meg kell mondjam őszintén, nem gondoltam volna, hogy David Bowie ilyenekre is képes, ilyen hihetetlenül magas színvonalú, igényesen kidolgozott zenére. Igazi meglepetés elsőre, de hallgasd meg többször, akkor lesz az még jobb is. **STILLA**

Új Valhalla könyvek



Ian Watson - űrgárdista

Ezek a lapokon esett már szó Watson korszakkalkotó művéről, az Inkvizítorról. Abban a könyvben bevezetést kaphattunk a 40. évezredbeli civilizációról, arról, hogy hová is jutott az emberiség. A hihetetlenül jól felvázolt univerzumból minden ízében leírt, hogy milyen jól kitalálták. Az űrgárdista c. könyv ugyanebben a világgegyetemben játszódik, de a történetnek nincs szorosan köze az Inkvizítorhoz. A könyv kezdetén bepillantást nyerhetünk egy bolygó, valamint egy rajta lévő város mindennapjaiba. A szerző kiválóan vázolja fel egy pár vonással a város életét, de úgy, hogy szinte érezni lehet a lüktetését. Ha az ember feljebb akar kerülni a ranglétrán, akkor igyekeznie kell, hogy a városi rendfenntartó erők felvegyék soraikba. Három fiatalember, szinte még gyerekként kerül a sorozóbizottság elé, ahol a különböző tesztek homályos szüneteiben feltűnik egy igazi gárdista, az elit elítélőből, azok közül, akik az élőhalott császárt szolgálva kíméletlenül írtják a Káosz és a hiperúr teremtményeit. A három tízt magával viszi és próbaidőre felveszik őket az egyik gárdista lovagrendbe, ugyanis ők szigorúan meghatározott rend szerint élnek, akárcsak egy szerzetesrend. Innen persze már peregnék az események, szinte már valószínűtlen gyorsasággal. Jobbnál jobb ötletek tűnnek fel és húznak el a semmibe, rövid ragyogás után. Nem azért mondom, de ennek a könyvnek az anyagából egy kevésbé ihletett szerző egy laza, darabonként 1000 oldalas trilógiát lenyomatott volna, egyszerűen annyi minden van ebben az egy százi kis könyvben, hogy az már szinte sok.

Film-videó

Márciusban egy jó kis horror az étlapon, a Warlock 2, a megtestesült Sátán jár közöttünk és persze már megint valami világalguralmon tör a fejét, de persze egy-két ártatlan lélek ismét az útjába áll. Aki esetleg még nem látta a Három Testőrt, az lehetőleg nézze meg, egy igazi jó kis kosztümös film, egészen jó szereplőválasztással. Aki pedig szereti a gyilkos bánya nevű delfint, az nézze meg a Free Willy-t, a sztori maga a szokásos, befogják, kiszabadítják, de nagyon szép felvételek találhatók a filmben. Most már talán itt is van a Wayne's World 2, nem kellene kihagyni, a zenéjéről bővebben ott a szemközti oldalon. Ha pedig minden kötél szakad, akkor nézd meg az Apáca-how 2-t, ennél fergetegesebb hülyeséget úgy sem látsz egyhamar.

Koncertelőrejelzés

Már tavaly sem nagyon érthette szó a ház elejét, majdnem mindenki megfordult nálunk, aki éppen Európában járt, aki meg éppen elkerült bennünket, azt valamelyik szomszédban be lehetett cserkészni. Nos, az idén sem maradunk jó zenék nélkül, először is azokról, akik biztosnak látszanak. Idén is megtisztel minket látogatásával az Aerosmith, valamikor májusban, de amikor ezt olvasod, már biztos többet lehet tudni a koncertről. Továbbra sem lesz Magyarországon Pink Floyd, DE a rózsaszín áramlat kedvelői elmehetnek a kies Ausztriába, ott ugyanis lesz, mégpedig aug. 19-én Wiener-Neustadt-ban. A többiek, akiket itt felsorolok, most per pillanat még csak pletykák, de remélhetőleg elég sokan eljönnek közülük. Ha minden jól megy, májusban nálunk koncertezik egy igazi legendás csapat, a Black Sabbath. Egy ügyeletes szupersztár is lehet, hogy jön, a neve pedig Meat Loaf. Nagyon emlémem, hogy elteltél erőfelé egy igazi szupersztár: Elton John is, őt gondolom igen sokan szeretnék hallani. A szintelizátorosok két királya, a tavalyi gyengécske Jarre után talán nem okoz csalódást, mindenesetre ha jönnek, máris két fix koncertmegjelenés van: az egyik úriembert úgy hívják, hogy Kitaro, a másik teljességgel ismeretlen fazon, pedig valami Vangelis névre hallgat. A régi angol klasszikusok közül két menő várható, az egyikük Slowhand néven is ismeretes, igen, Eric Clapton az illető, a másik pedig az ex-Beatles Paul McCartney. A keményebb zenét kedvelők sem maradnak hoppón, csak két név izeltőnek: Pearl Jam, valamint a régóta várt AC-DC.

STIL

DEMOLOGIA

A január-február tájékán általában gyenge lábakon álló Amiga scene, idén is hozta rossz formáját. Egy, azaz egy említésre érdemes demo sem jelent meg, mely szerkesztőségünkig eljutott volna. Így hát tetszik, nem tetszik ehavi összeállításunk egy kicsit a múltba kalauzol.

Ray World / Investigation & Deform: Legnagyobb meglepetésre Lengyelországból érkezett az eddig kiadott leg-

termetesebb AGA demo. A három lemeznyi trackmo jó másfél mega azonnali beolvasásával nyit. Musashi, a korábban sikeres Deformation c. demo programozója, a matematikára alapozott rutinok kedvelője. Ez rögtön ki is derül a vadul csavargatott Rubik kocka, ill. az előző code óta megnövelt méretű textúrák idom láttán. A több, színekben gazdag és viszonylag sebes vektorvilág, valamint a vonalpoligon futófigura és a megdőbbséteően sok koordinátát feldolgozó transzformált objektum is kellemes benyomást keltett. Audio oldalon talán felesleges is említeni az igen sokoldalú és tehetséges zenész nevét: XTD. Jól csengő, dinamikus muzsika mellett bizony a design és a grafika mostoha bánásmódban részesült. A számított képek nem rosszak, azonban kár, hogy többségük fekete fehér, de a scannelt grafikák minősége, nos hát?! Ez a demo nem a szép grafikák, hanem inkább a fűmnyos rutinok kedvelőinek készült.

AGatha / Sceptic: A németek is léptek "ezerkettes" fronton. Ezen BBS demo több érdekességet is tartogat az új chipset tulajdonosainak. 256 színű colorcycle, azaz színpaletta rotálás három különböző változatban, AGA sprite-ok, egy zoomolt rotator, valamint üreges rubberkocka teljes képernyős scroll társaságában.

Smells Like Chanel N°5 / Arise: Egy kölni rendezvényen látott napvilágot a szintén ger-

Crayon Shinchan/Melon Design

Ezek a srácok már-már teljesen megbolondultak. A korábban sikeres Reverse nevű Digital zenészt Schmoovy-Schmoov nevű coderként átvették csapatukba. Hát ami egy ex-muzsikustól telik az ennyi. Két "nagyobb" rész és egy hidden part, melyek animáción, zenén és szövegkiíráson kívül semmi mást nem tartalmaznak. Rövidsége ellenére a program hangulatos és az Audiomonster muzsikában, Walt grafikákban most sem kell csalódnunk. Melon rajongóknak melegen ajánlott (próbálkozzunk a mouse gombok intenzív nyomkodásával töltés és futás közben!)



mán csapat trackmoja. A rutinok közt szerepel a korábban már bemutatott rétegelt körök zselés változata, a lencsés zoomerek eddigi legkifinomultabb megoldása, valamint a Desert Dream-ben bevezetett tuskés labda gumi kivitelben. Nem maradhat el a ponttalagút, és annak körökből megalkotott verzi-



ója sem. Azonban a leglátványosabb rész az AGA színékel megtámogatott csavaródó szalag, melyet először az Andromeda Mindriot-jában láthatunk.

Seven Seas / Andromeda: Amennyiben a slideshowt bepréseljük a demo kategóriájába, akkor a bevezető kicsit sántít, ui. januárban került "piacra" a precíz, komoly designról híres norvég csapat első képgyűjteménye. Faifax grafikáit, Dr. Jekyll programja és Interphase két hangulatos zenéje teszi kompletté. A rajzok különös, ám szép kidolgozásban kerülnek elénk. Legnagyobb részüket tájakat, ezen belül is havas hegységeket ábrázol, ill. nem ritka a fantasy hősök megjelenítése sem. A több képernyő hosszúságú kezdőkép már az első pillanatokban sejteti, hogy nem mindennapi produkcióról van szó. Mindezek után a program végén lehetőségünk nyílik, hogy az automatikusan mutogatott képeket külön-külön is megnézhessük, valamint azokról információt kérjünk. Nos, kb. így néz ki 1994 elején egy igényes slideshow.

Texture Tunnel Intro / Accession: Szinte hihetetlen, megdöbbentő, hogy egy eldugott passzív csapat mikre nem képes. Tulajdonképpen egy szép képről és két rutinról van szó. Nem utolsó szempont, hogy a C64-ről ismerős Think Twice V klasszikus zenéje hallható akció közben, melyet úgy képzeljünk el, hogy adott egy teljes képernyős alagút, melynek oldalain minták mozognak (a prekalkuláció esete nem vitás,

ez persze nem változtat a szép látványon). Az alakzat irányba természetesen folyamatosan változik, és az animációt fényforrásolták. Mindez már magában nem rossz, de ekkor zoomolt pattingó bobok tűnnek fel a csőben, de olyan árnyalatokkal... nehéz leírni. Visual orgasm!

Mental Hangover / Scoopex: Sokszor emlegettük már ezt, az akkoriban nagy változásokat beindító programot. A Scoopex hajdanán vezető szerepet betöltő finn tagjai, teljesen más design koncepcióval egy új stílus alapköveit tették le. Ez abból állt, hogy az addig megszokott loader részekkel megszakított többrészes megademokat egy összefüggő bemutatóvá gyúrták össze. Slayer elsőnek alkalmazott a poligonkockákat mozgató bobrutint, a népszerűvé vált stencil vektort és jó néhány addig döcörésző megoldás feltuningolt változatát. A nagy siker emellett nem kevésbé köszönhető Reward akkoriban még szokatlanul jó minőségű grafikáinak és Uncle Tom különös, de magávalragadó moduljának. Le a kalapot... Már csak egy kötelességem van hátra, miszerint a társaságot figyelmeztetsem egy fontos esemény közelségéről. Az Absolutel csapat keretein belül szorgoskodó Sledge Hammer c. lemezűség szerkesztősege nagyszabású partyt rendez *Hammering '94* néven. Amiga, PC, Atari, C64 és egyéb szerentyük kezelőit szívesen várják. Demo, intro, zene, grafika, és sok megymás kategóriákban produkciók nevezhetők az említett típusokon, magas nyerevényekért. További in-

formációk a magyar, ill. angol SH és más kiadványok hasábjain. Bye!
Jean

Boggledop/Sanity

A nagy sikert Arte előtt, a németeknek még volt egy nagy dobásuk. A Terinal Fuckup-ból ismerős Tron, Havok, Jester trió tavaly decemberben egy kellemes grafikákkal megtűzdelt izléses file demoval jelentkezett. Látható itt minden. Sonic the hedgehog animációjától és képétől kezdve a ray-tracelt kacsáig. Technikai ol-



dalon penci kocka, normál és copperes változatban, egy ruganyos, szindús, megvilágított sokoldalú test, pixelizált objektumokkal határolt TV kocka, valamint színuszosan változtatott színű glenz poligon (glenz slime) bukkán fel. Ha ügyesek vagyunk, akkor a több kisebb hidden partot is megtaláljuk (egy tipp: joystick-kel irányítsuk a kis dinnyét!).



Sanity



TOP LISTAK

AKCIÓ

1. Doom (1)
2. Mortal Kombat (2)
3. Cannon Fodder (3)
4. Bubba & Stix (-)
5. Stardust (-)
6. Disposable Hero (4)
7. Little Evil (5)
8. Alien Breed 2. (6)
9. Zool 2. (9)
10. Overkill (7)

SZIMULÁTOR

1. Settlers (1)
2. Sim City 2000 (-)
3. Privateer - Righteous Fire (-)
4. Elite II - Frontier (4)
5. Microsoft FlightSim 5.0. (8)
6. Indycar Racing (6)
7. Masters Of Orion (-)
8. SubWar 2050 (-)
9. X-Wing (10)
10. Starlord (-)

KALAND

1. Day Of The Tentacle adv. (1)
2. Gabriel Knight adv. (4)
3. Kyrandia 2. adv. (2)
4. Sam & Max adv. (3)
5. Goblins 3. adv. (5)
6. DarkSun rol. (6)
7. Star Trek 2. adv. (9)
8. Inca 2. adv. (-)
9. Iron Helix adv. (-)
10. Drakula adv. (-)

PC 10

1. Sim City 2000 (Mindscape)
2. Mortal Kombat (Virgin)
3. X-Wing (U.S.Gold)
4. Premier Manager 2. (Gremlin)
5. Microsoft F.Sim. 5.0. (Microsoft)
6. Indy Car Racing (Virgin)
7. Alone I T. Dark 2. (Infogrames)
8. Gabriel Knight (Sierra)
9. TFX (Ocean)
10. Starlord (Microprose)

ABSZOLÚT 10

1. Sim City 2000. (Mindscape)
2. Frontier 2. Elite (Gametek)
3. Cannon Fodder (Virgin)
4. Premier Manager 2. (Gremlin)
5. Winter Olympics (U.S.Gold)
6. Mortal Kombat (Virgin)
7. Skidmarks (Acid software)
8. Liberation (Mindscape)
9. The Settlers (Blue Byte)
10. Championship Manager (Domark)

FILM

1. Aladdin (1)
2. Addams Family 2. (-)
3. Robin Hood, a f. fejedelme (-)
4. Jég véled! (-)
5. Szökevény (-)
6. Demolition Man (-)
7. Indochina (2)
8. Két és fél kém (6)
9. Sliver (4)
10. Egyenesen Át (Flatliners) (10)

Sorell's TOP 10

1. Harpoon
2. Doom
3. X-Wing
4. Dune II
5. Strike Fleet
6. Pinball Fantasies
7. Strike Commander
8. 7th Guest
9. Seal Team
10. Campaign

RUNA

FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN



A jel, ami a fantasztikum birodalmába vezet, az igazi kulcs a szerepjátékhoz. Egy lap amire mindenkinek szüksége van, aki a M.A.C.U.S.-t, AD&D-t, STAR-WARS-t vagy bármilyen más játékot játszik. Kiegészítő anyagok, kalandmodulok, információk, novellák és még sok más újdonság teszi teljessé a tartalmát.

MÉG MA RENDELD MEG!

Vagy keresd az újságosoknál

Előfizettek a RUNA Fantasy és SF szerepjáték magazinra

☐ 1/2-évre (1074 Ft)

☐ 1 évre (2148 Ft)

Kérjük megrendelését X-el jelölje!

1016 BUDAPEST, ALSÓHEGY U. 6.

Kérnénk, hogy küldésének címére befizetési csekket a fent megadott előfizetői A Valhalla Páholy Könyvtár tagjai 10% kedvezményt kapnak! Kérjük tagajogi számról is tájékoztasson fel, ha külsőként első ízben a kedvezményt.

Név: VP Klubtagsági szám:

Város: utca: házszám:

Irányítószám:

☐ Kérem küldésnek címezni a VP könyvtárból ismertetőt! (Az olvasmányosság és a könyvkiadás adatfeldolgozás érdekében szeretnénk, ha CSÚPA NAGYSZÖVEGű töltene ki a megrendelést.)

MEGNYITOTTA KAPUIT A

Valhalla Páholy®

A BUDAPEST, 1063 SZINYEI MERSE PÁL U. 1-BEN



KÖNYVEK:

- IGAZÁN FRISEK ÉS ANTIKVÁR PÉLDANYOK
- A SCI-FI ÉS FANTASY REGÉNYEK TELJES REPERTÓRIUMA

CD-K

- KÖNNYŰZENE AZ ÉMI-TŐL
- FILMZENE

AMIGA, IBM PC JÁTEKOK

MAGAZINOK

- RUNA
- GURU

ANGOL ÉS MAGYAR NYELVŰ

SZEREPJÁTÉKOK



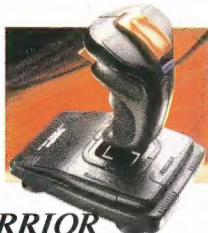
A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVTÁR TAGJAI ÉS A GURU ELŐFIZETŐI 10% KEDVEZMÉNYT KAPNAK MINDEN VÁSÁRLÁSKOR

NYITVA:
10⁰⁰ - 19⁰⁰-ig

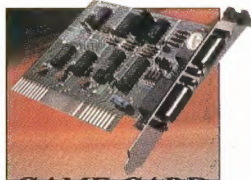
HA PC-s JOYSTICK, AKKOR

WIN Computer

1067 Bp., Szondi u. 19. • Tel.: 153-4304 • Fax.: 117-2834



WARRIOR



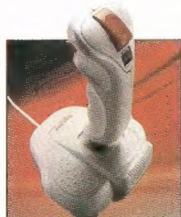
GAME CARD
2 joystick + állítható óra jel



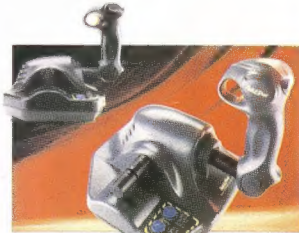
AVIATOR



RAIDER



PYTHON



INTRUDER

Vszinteladókknak kedvezményes árak.

Panasonic

Irodatechnika

IFABO
BUDAPEST
1994

stand A 213

*A világ legkisebb
lézer minőségű
nyomtatói**

KX-P4400i

- 300 dpi felbontás
- zajtalan nyomtatás
- nyomtatási sebesség: 4 ppm
- 1 MB RAM alapkiépítésben
- HP PCL4 kompatibilis
- 127x381x297 mm

KX-P5400

- PostScript Level 2
- 300 dpi felbontás
- zajtalan nyomtatás
- nyomtatási sebesség: 4 ppm
- 2 MB RAM alapkiépítésben
- HP PCL4 kompatibilis
- 127x381x297 mm



Hivatalos Magyarországi Képviselet:

INTEC Kft.

1138 Budapest, Váci út 168.

Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255. Fax: 129-6058

* 1993 augusztusi adat